免责声明

邪恶の Aogu 합니다 小组

3DM-SMV

杂志信息：

名称：电子游戏软件 VOL.298（标清版）

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat X pro

制作时间：2011年11月10日

页数：82页

高清重制第九弹。

机战Z的逆袭！燃烧吧！破界篇~

定价 7.80

TP4

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

VOL.298

无双报道

超级街霸4 AE

街霸X铁拳

装甲核心5

怪物猎人日记猫村G

无尽传说

圣骑士战史

时下热门攻略集合

《第2次超级机器人大战Z》破界资料库

《女神异闻录2 罪》恶魔培育攻略

《极品飞车 变速2》游戏参考指南

《DQ怪兽篇Joker2专家版》怪兽收集攻略

特别策划

倚天屠龙 谁与争锋

——游戏里的那些神兵利器

一骑当千！何处不无双？

——带您走进希腊神话中的特洛伊战争

2011年5月上

VOL.298

ISSN 1006-5032



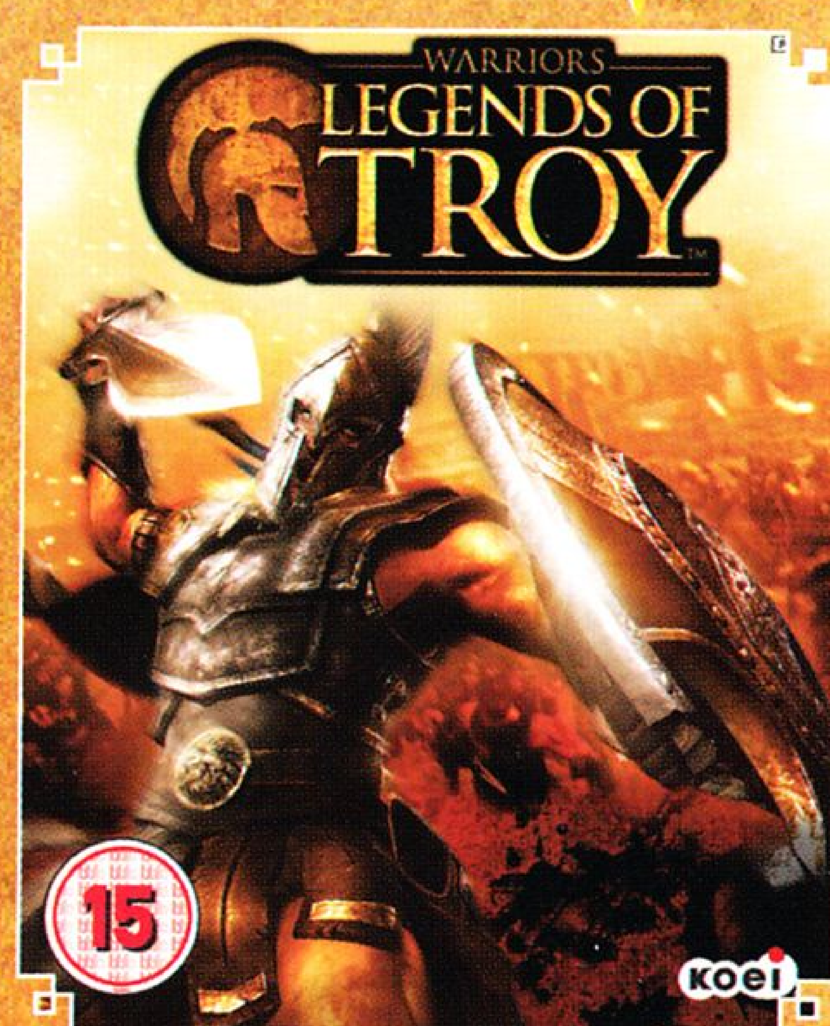
一骑当千！何处不
——带您走




先说《特洛伊无双》

无双系列现在俨然是光荣公司的"拳头产品"，但由于日本国内市场的萎缩，加上"三国"和"日本战国"题材的作品已经越来越乏善可陈，于是为了丰富题材以及扩大海外市场份额，2009年光荣终于决定定推出以希腊神话为背景的《特洛伊无双》来谋求系列的发展并拓展海外市场。最初，这款游戏的名称为《武士特洛伊传说》，也就是说，原来根本没打算把它做成"无双"类游戏，但后来正式更名为《特洛伊无双》，其意图就是借着"无双"的名号吸引大家的注意，尽管这款游戏可选择的人物少得可怜，但起码还符合"一骑当千"的游戏方式，于是把它划归为"无双"系列是自然而然的事情。

在人设方面，由于主要面对欧美市场，所以人物的形象不再和以往那样偏向东方的审美，基本上都是欧美风格。服饰没有过多夸张的成分，基本符合史实，武器也做得中规中矩。而在剧情走向方面，由于特洛伊战争只有两方势力存在，所以游戏中玩家仅可以选择"希腊篇"与"特洛伊篇"两条不同路线。就以上各方面来看，本作和以往的无双差别还是挺大的。首先是角色少，其次是故事简单，但为了让玩家别太失望，本作在画面表现上做了一些文章。这里不是说它的画面有多华丽，主要是本作的血腥程度要远比其他无双高。"三国"和"战国"系列就不说了，就连《北斗无双》这个本来应该画面非常火爆的游戏，我们都没有看到多少血迹，也没有看到身体四分五裂的漫画经典场面。但在《特洛伊无双》中，玩家能更直观地感受到冷兵器时代的惨烈战争场面，当然也是因为欧美在这方面放得更宽一些，要是日后出了日版当然还是要有所删减。



最后说说游戏的特色。《特洛伊无双》的故事背景不完全来源于史实，其创作的灵感来自于公元前9世纪古希腊诗人荷马创作的叙事诗《伊利亚特》中所描述的"特洛伊战争"为题材，游戏中也包含了很多的原创内容和参考了《希腊神话》后添加的元素。例如本作中登场的敌人，有操纵特殊武器的战士还有阵型整齐密集的精锐军队，甚至在游戏的最后，还有奥林匹斯的众神操纵着巨大怪兽参与战斗。这些元素都是之前无双所不具备的，尽管《真三国无双 联合突袭》系列中也加入了一些和巨大神兽作战的部分，但由于完全是天马行空的原创要素，所以与《特洛伊无双》中这些依照神话传说的怪物相比，缺少了认知度。

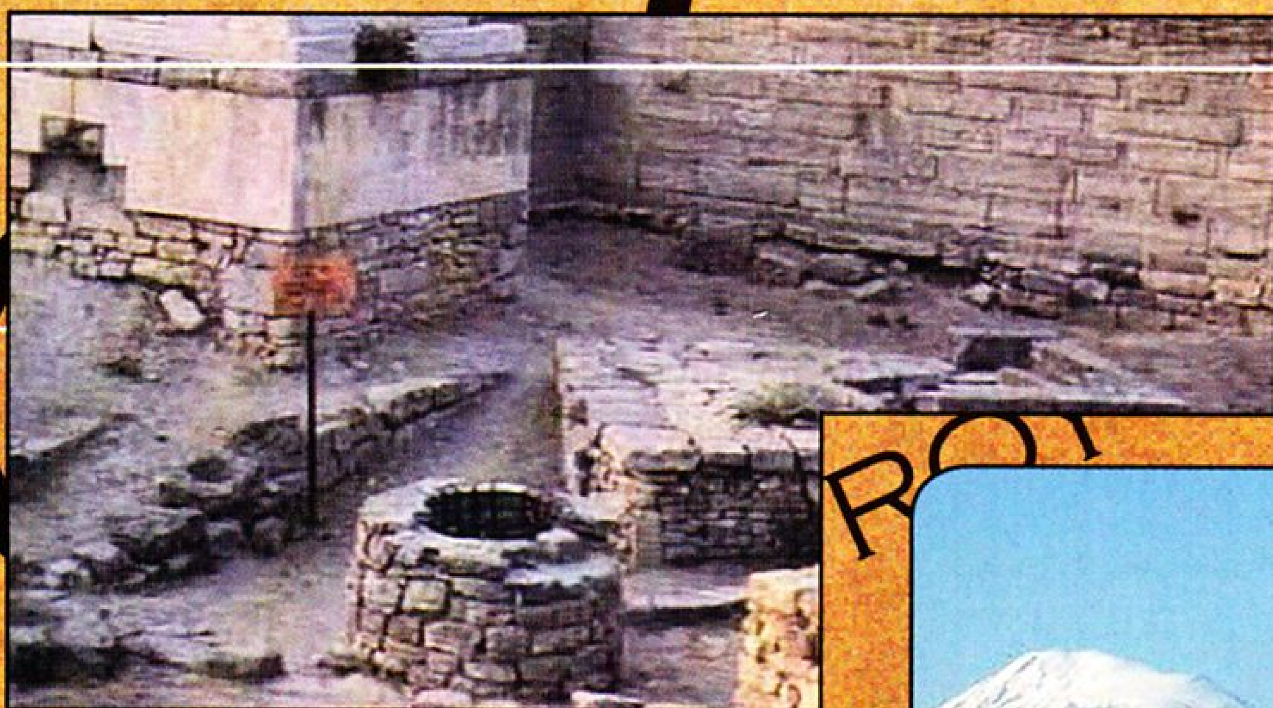
《特洛伊无双》是个不错的游戏，缺少的就是国内玩家对它的了解。以下我们将从历史文化、人物介绍、战争史料和神话传说等多个方面为您展现出"特洛伊战争"的完整面貌，希望对您充分认识这款游戏有所帮助。

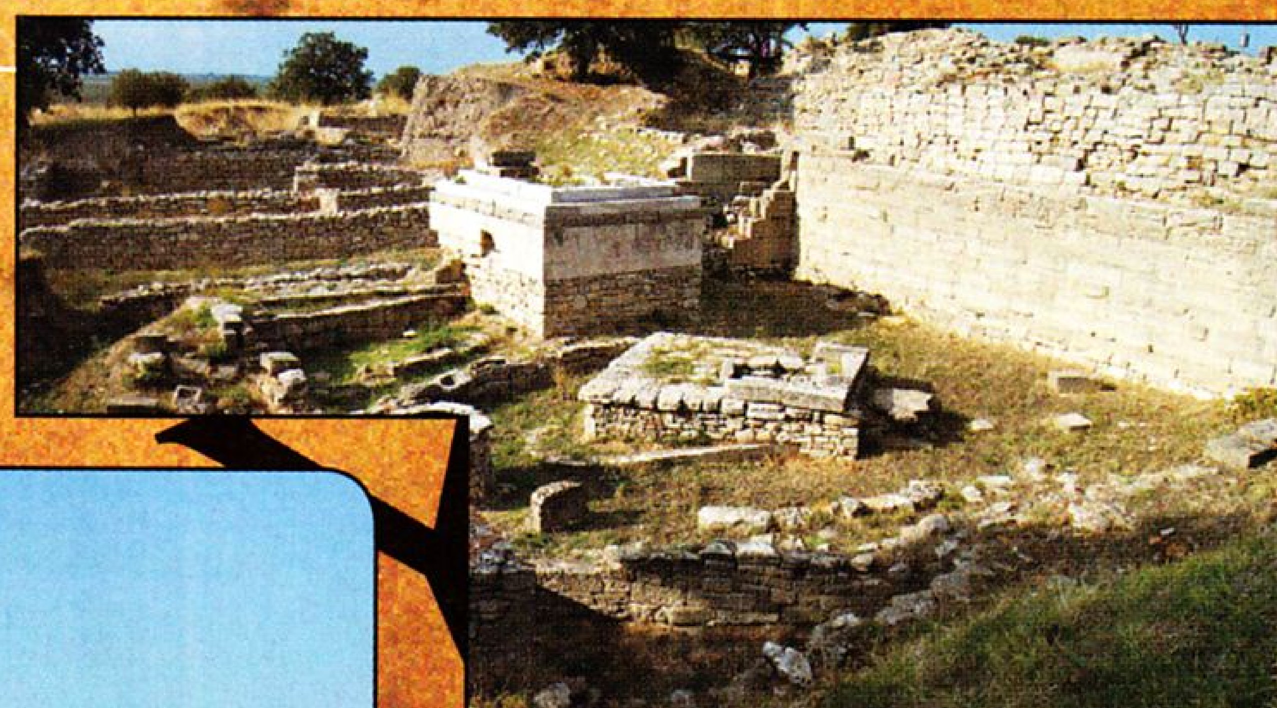
TROY

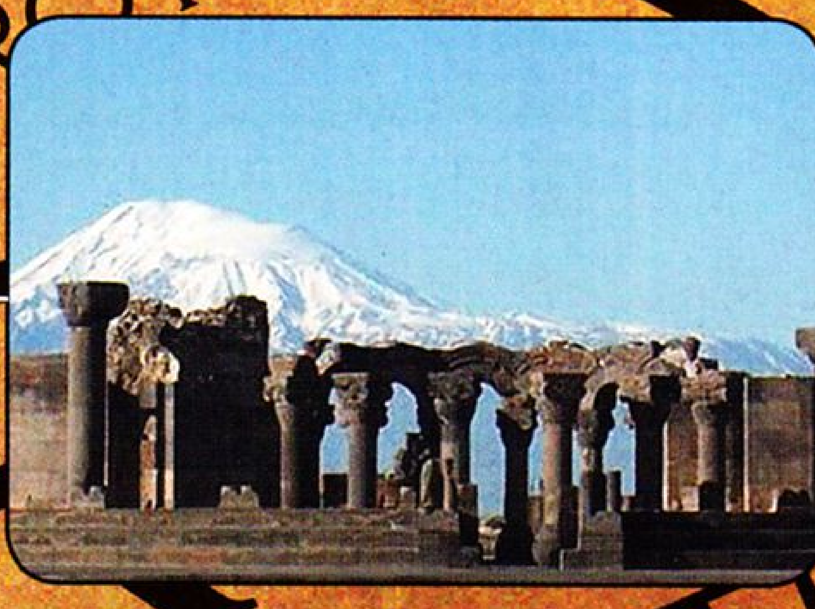


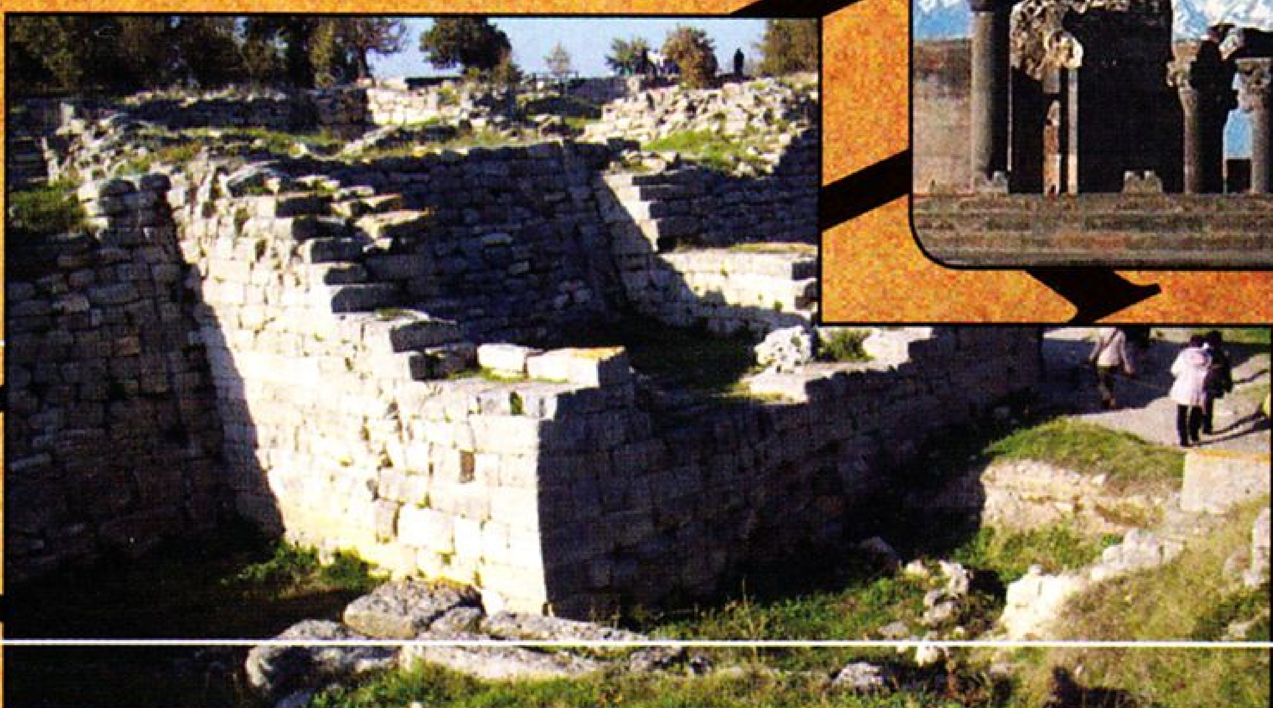
同样是“无双系列”，可近期《真三国无双6》的巨大光环似乎太过耀眼，使得《特洛伊无双》竟然变成了冷门游戏。其实这款作品就素质而言并不差，客观地说，我认为起码比《北斗无双》要好一些，和《真三国无双6》的手感比也不会差多少。但其人气在国内的低迷是显而易见的，我认为这当然和文化的差异有关。就好比美国游戏媒体评论《真三国无双6》是个中等偏下的游戏一样，因为他们不怎么了解三国的历史，对于《三国演义》这部小说的认知度也不高，于是看着那么一堆“没什么人气”的角色，加上完全不了解的剧情，所以玩起来没有咱们中国玩家那么投入。相对，我们对待《特洛伊无双》也是一样。国人对《希腊神话》的了解远不如欧美，那些神的名字恐怕我们根本说不出多少，更不用说特洛伊战争中那些普通英雄的名字。就普遍而言，大家可能最多知道那时候有个美女叫“海伦”，特洛伊战争是因她而起，后来又有个“木马屠城”的经典战役，至于最终结局估计都很少有人知道。直到后来有个《特洛伊》的电影，才给部分人补了一课，但就这部电影的实际影响力来说也并不能达到知识普及的程度。于是，我们打算在这期开篇给大家详细讲述一下有关特洛伊战争的知识，相信大家在了解了故事的背景和人物关系后，会对《特洛伊无双》这款游戏加深认识，充分体会游戏中的内涵。好了，废话说了不少，下面我们就一起进入特洛伊的世界吧。

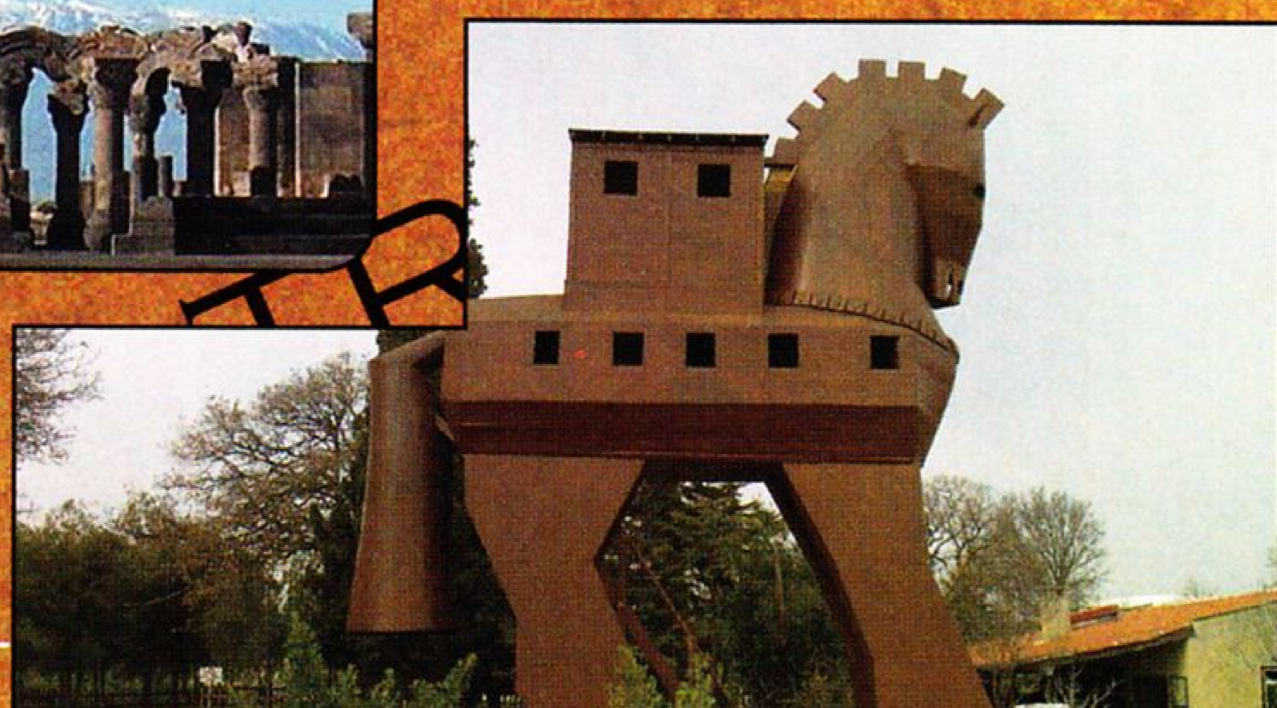
无双？
进希腊神话中的特洛伊战争


特洛伊民居废墟


特洛伊民居废墟


特洛伊宫殿遗址


特洛伊民居废墟


特洛伊木马




探索战争的发生地：特洛伊城



特洛伊也称“伊利昂”，英文名称为：Archaeological Site of Troy，或者直接简称：Troy，也就是今天土耳其的希萨利克。它地处欧洲的土耳其，位于小亚细亚半岛西端赫勒斯滂海峡（即达达尼尔海峡）东南。公元前16世纪前后由古希腊人所建，是一座古希腊殖民城市，这里因为发生或著名的特洛伊战争而闻名天下，1998年被第22届世界文化遗产委员会大会列入《世界遗产目录》。

特洛伊城在公元前13至前12世纪时颇为繁荣。它位于恰纳卡莱南部，北临达达尼尔海峡，坐落在平缓的城堡山脚下。这里山峦青翠，流水潺潺，柑桔树和橄榄树满山遍野，红瓦白墙的农舍点缀其间，是土耳其爱琴海地区典型的农村风光。特洛伊城遗址的发掘，始于19世纪中期，延续到上世纪30年代。考古学家在深达30米的地层中发现了分属9个时期、从公元前3000年至公元400年的特洛伊城遗迹，找到了公元400年罗马帝国时期的雅典娜神庙以及议事厅，市场和剧场的废墟等等。这些建筑虽已倒塌败落，但从残存的墙垣、石柱来看，气势相当雄伟。这里有公元前2600至公元前2300年的城堡，直径达120多米，城中有王宫及其他建筑。在一座王家宝库中，发现了许多金银珠宝及青铜器，陶器以红色和棕色为主。此外还出土有石器、骨器、陶纺轮等。特洛伊城是一座被烧毁的城市遗址，它的石垣达5米，内有大量造型朴素，绘有几何图形的彩陶和其他生活用具。

距特洛伊城遗址不远，有一座博物馆，是土耳其目前唯一收藏特洛伊文物的博物馆。博物馆规模不大，陈列的文物寥寥无几，这是因为曾发掘出的大量珍贵文物已被西方文物盗窃者窃走，其中包括普里阿莫斯国王的宝库和海伦的项链。尽管如此，特洛伊遗址仍然不失为迷人的去处。现在特洛伊已成为土耳其的游览胜地之一，每年都吸引着成千上万的游客。

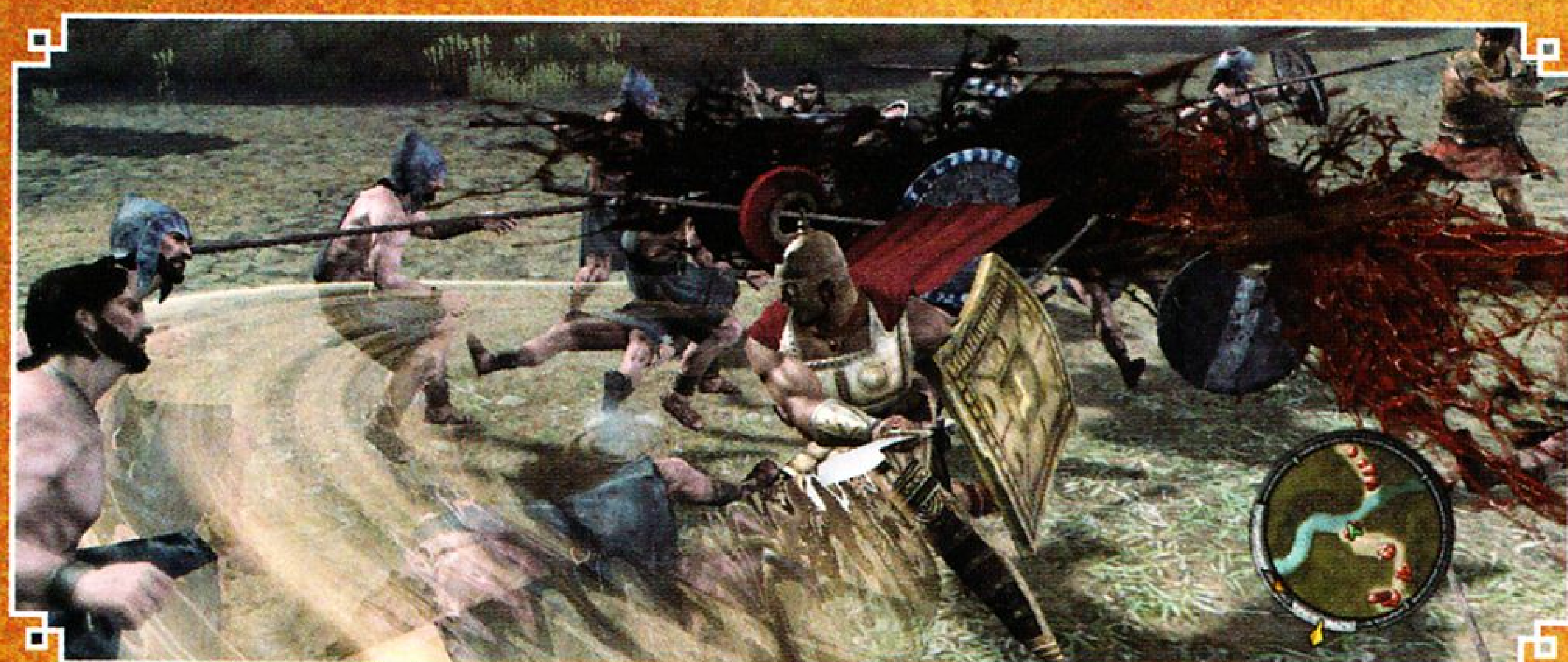




神话与史实的交织：特洛伊战争



“尊重历史”这个说法在当今很被看重，可早在公元前9世纪，人们往往总是把现实进行夸大，特别是在现实事件中加入神话传说。这样一来，那些本来微不足道的事情就会格外光彩夺目，本来只有血腥屠杀的战争变得曲折离奇。古希腊诗人荷马的史诗《伊利亚特》叙述的“特洛伊木马计”就在此列。在书中，对特洛伊战争的大体描述是：特洛伊王子帕里斯来到希腊斯巴达王墨涅拉奥斯的宫殿作客，受到了墨涅拉奥斯的盛情款待。但是，帕里斯却拐走了墨涅拉奥斯的妻子，也就是那个传说中的大美女海伦。墨涅拉奥斯和他的兄弟在盛怒之下于是决定讨伐特洛伊。由于特洛伊城池牢固，易守难攻，攻战10年未能如愿。最后，英雄奥德修斯献计，让迈锡尼士兵烧毁营帐，登上战船离开，造成撤退回国的假象，并故意在城外留下一个巨大的木马。特洛伊人把木马当作战利品拖进城内，当晚正当特洛伊人欢庆胜利的时候，藏在木马中的迈锡尼士兵悄悄溜出，打开城门，放进早已埋伏在城外的希腊军队，结果一夜之间特洛伊化为废墟。《荷马史诗》叙述的这段历史成为西方文学艺术中传诵不绝的名篇，不过以上我们仅仅是简单叙述了史实部分，下面就让我们看看在《希腊神话》的影响之下，特洛伊战争被“神化”成了什么样子。对了，再提醒一下，希腊的人名比较复杂，特别是男人的名字后面都有个“斯”，看多了容易混淆，笔者也费了好大劲，实在不行大家就拿笔自己标注一下吧！（笑）





自古红颜多薄命：美女海伦

特洛伊战争是个“起因可笑结局可悲的闹剧”……原因为何？不用多解释了。它既不是反抗压迫的起义，也不是捍卫主权的抗争，竟然就是因为一个女人而导致成千上万的战士浴血沙场，直至国破家亡。

那么这个海伦到底有多美呢？现在人无从知晓，反正能够让两国为她而开战，可想而知她绝对“倾国倾城”。传说中海伦（Helen）的身世是这样的：斯巴达王廷达柔斯（Tyndareus）被他的兄弟希波科翁（Hippocoon）逐出了他的王国，廷达柔斯流浪来到埃托利亚(Aetolia)国王的国度，并娶了国王的女儿勒达（Leda）。后来另一位英雄赫拉克勒斯（Heracles，传说中的大力神）战胜了希波科翁，将他所有儿子都杀死后，廷达柔斯就和他的妻子勒达回到斯巴达统治。他们有四个孩子，克吕滕涅斯特拉(Clytemnestra)和卡斯托尔（Castor）是廷达柔斯的孩子，而波吕杜克斯（Polydeuces）及美丽的海伦则是勒达和宙斯（Zeus，不用多解释了，希腊众神的领袖，好色的雷电之神）所生。

据说海伦的美貌冠绝希腊，连阿提卡半岛（Attica）的英雄忒修斯（Theseus）也曾尝试去劫走她。求婚者接踵而来以致内讧争斗，令廷达柔斯不知所措，最后机智的求婚者奥德修斯向廷达柔斯进言：“让海伦自己决定，并让所有求婚者起誓，他们对海伦的丈夫永不拿起武器攻击他，并且要求援助时全力帮助他。”所有求婚者应允后，海伦就挑选了阿特柔斯（Atreus）的英俊儿子墨涅拉奥斯（Menelaus）。廷达柔斯死后，墨涅拉奥斯就成了斯巴达国王。

战争爆发的前因：抢金苹果

宙斯和河神阿索波斯（Asopus）的女儿埃吉娜（Aegina）生了儿子埃阿科斯（Aeacus），埃阿科斯又生了著名的英雄佩琉斯（Peleus），英雄忒拉蒙（Telamon）是佩琉斯的兄弟，也是赫拉克勒斯的好友。佩琉斯及忒拉蒙因妒杀死异母兄弟福科斯（Phocus）而逃亡，佩琉斯躲到弗提亚（Phthia），英雄欧律提翁（Eurytion）收留了他，并把三分一国土给了他，又把女儿安提戈涅（Antigone）给他作妻。然而他在卡吕冬（Calydon）的狩猎中，意外杀死了欧律提翁。他再次来到伊奥尔科斯（Iolcus），那里的国王的阿卡斯托斯(Acastus)的妻子爱上了他，国王妻子求爱不成而诬陷佩琉斯。阿卡斯托斯趁佩琉斯在佩利翁山（Pelion）上睡觉时收起他的宝剑，让他被半人马杀死。不过得到了半人马喀戎（Chiron）的帮助，他找回剑并击退其他野蛮的半人马。佩琉斯为报复，在狄奥斯库罗伊（Dioscuri），卡斯托尔及波吕杜克斯的帮助下占领了伊奥尔科斯，并杀死了阿卡斯托斯及其妻子。

此时，普罗米修斯（Prometheus）告诉宙斯如和忒提斯（Tethys/Thetis）结婚将诞下一个推翻宙斯的人，因此他劝宙斯将忒提斯嫁给佩琉斯为妻，而他们的孩子将是一个伟大的英雄，不过条件是要佩琉斯先战胜忒提斯。佩琉斯知悉后躲在那个忒提斯常休息的山洞趁她不觉时捉住她，忒提斯无论变成母狮、水蛇及海水，佩琉斯都没放手，就这样佩琉斯就胜利了。

众神都在半人马喀戎的山洞庆祝两人的婚礼，只有不和女神埃里斯（Eris）没被邀请参加，埃里斯因为气愤而想出诡计，从赫斯佩里得斯果园(Hesperides)采了一只金苹果，并写上“给最美丽的女神”并扔在宴会上，赫拉（Hera）、雅典娜(Athena)及阿芙罗狄忒(Aphrodite，也就是美神维纳斯)三个女神各认为自己是理所当然应得的，而宙斯也拒绝作为裁判，于是三人带著苹果到伊达山（Ida）上，找特洛伊国王普里阿摩斯的英俊儿子帕里斯（Paris，这个名字大家没忘吧，就是他抢了海伦）作裁决。







TROY TROY TROY TROY TROY TROY TROY

好色引发的血案：诱拐海伦

这里先说说帕里斯的“离奇身世”，帕里斯是普里阿摩斯及赫库芭（Hecuba）的儿子。其母生他前作了一个噩梦，梦到特洛伊受到大火的洗礼，预言家说赫库芭的这个儿子将毁了特洛伊，因此普里阿摩斯就命仆人阿戈拉奥斯(Aglaos)把孩子带到伊达山抛弃。后来，阿戈拉奥斯养大了他，他力大出众，保护畜群及朋友，因此别人叫他亚历山大（Alexander），意即惊人的男子汉。

书归正传，三个女神得到金苹果后，来到帕里斯的面前要他作裁决，三个女神都以奖品诱惑她，赫拉答应给他至高无上的权力，雅典娜给他最聪明的头脑，而阿芙罗狄忒则给他世上最漂亮的女子海伦作妻。不说大家也知道，后来帕里斯把金苹果交了给阿芙罗狄忒，想要得到海伦，而赫拉及雅典娜因为恼怒，于是决心毁灭特洛伊人。

之后，帕里斯回到了特洛伊参加了英雄们的竞技，连特洛伊第一勇士赫克托尔也败给了他。但普里阿摩斯的儿子瞧不起帕里斯，其间，得伊福玻斯(Deiphobus)更拔剑欲杀死他。帕里斯走到宙斯的祭坛请求庇护，祭坛中普里阿摩斯的女儿、预言家卡桑德拉(Cassandra)认出了他。普里阿摩斯非常开心，尽管卡桑德拉警告他帕里斯是个祸根，普里阿摩斯却听不进去，并坚持给予了帕里斯帮助。

成为王子后，帕里斯受到阿芙罗狄忒的唆使，乘船到斯巴达寻找海伦，普里阿摩斯的另一个儿子、预言家赫勒诺斯(Helenus)警告帕里斯，他却置若罔闻。帕里斯来到拉科尼亚(Laconia)的海岸，和他的朋友埃涅阿斯(Aeneas)上了岸，作为客人探访斯巴达国王墨涅拉奥斯，宴会上，帕里斯及海伦竟然互生情愫。过了几天，墨涅拉奥斯说要到克里特岛(Crete)，临行前嘱咐海伦好好招呼客人。然而墨涅拉奥斯一走，帕里斯就唆使海伦离开丈夫，跟他同赴特洛伊，海伦为了爱情抛弃了一切，包括她的女儿赫尔弥奥涅。回程途中，海神涅柔神(Nereus)突然将船停住，告诉他们会因此而付出惨重的代价，然而阿芙罗狄忒继续哄骗他们，让他们安心，于是三天后他们就回到了特洛伊。

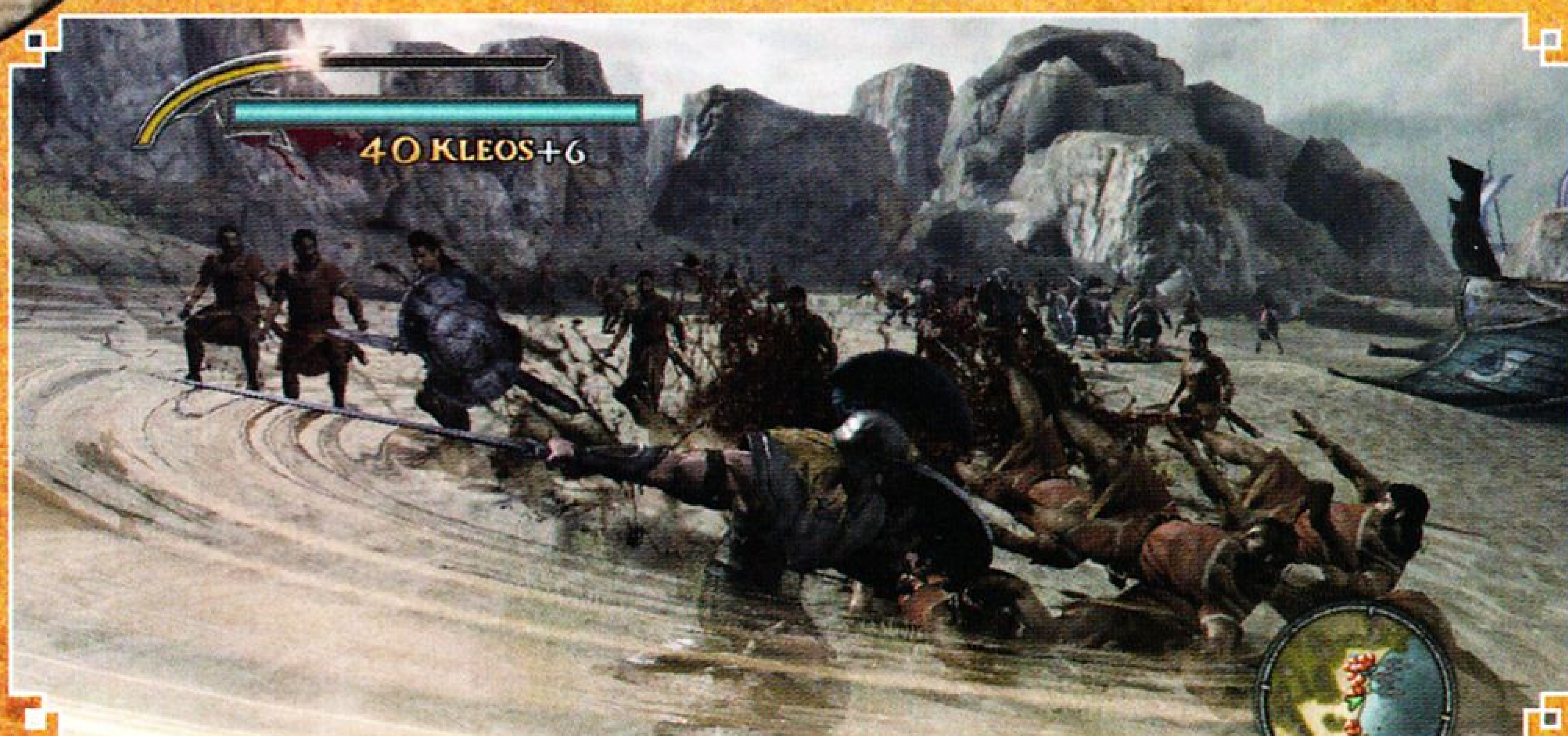




TROY







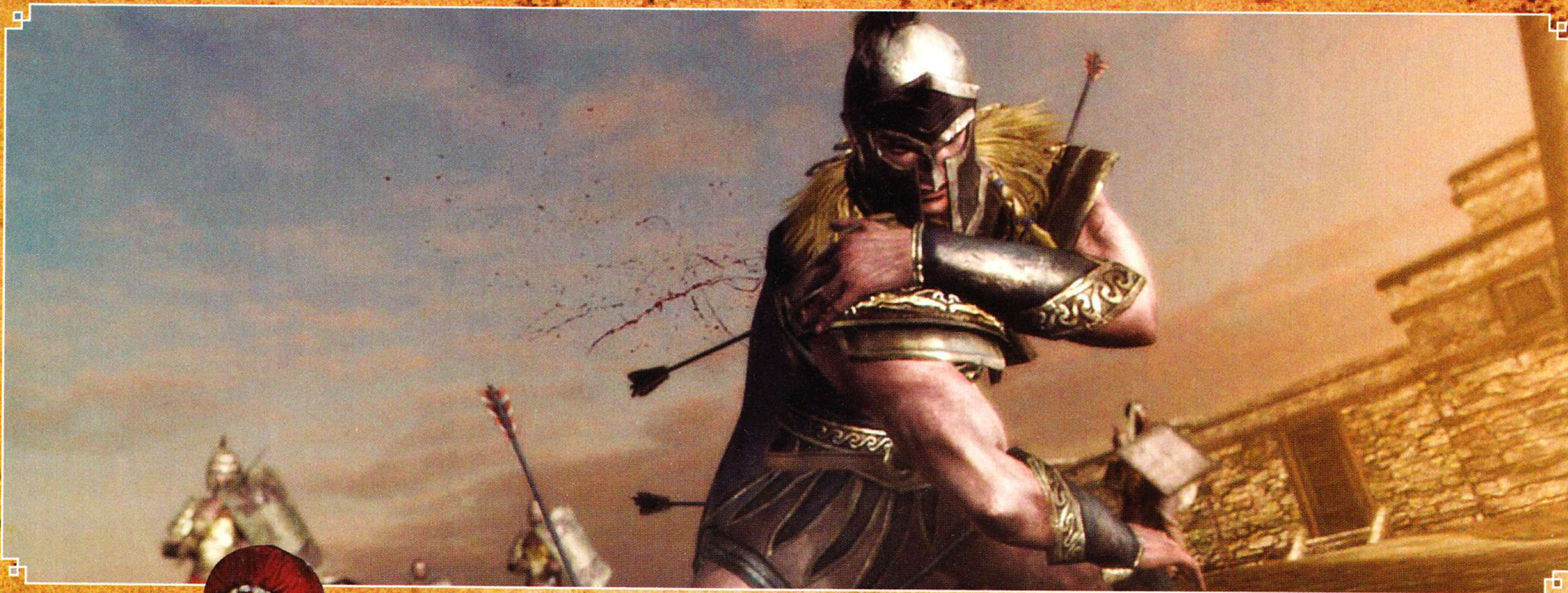


斯巴达的战斗准备：集结英雄

当帕里斯带着海伦登船离开斯巴达时，众神就派使者伊里斯（Iris）到克里特岛将事情告知了墨涅拉奥斯。墨涅拉奥斯急忙回到斯巴达，见到财宝被劫走，海伦又离他而去后，他火冒三丈，并找到他的哥哥阿伽门侬一起商议对策。阿伽门侬建议召集当年起誓要保护海伦丈夫的英雄们一起进攻特洛伊，墨涅拉奥斯接受了这个建议，先到皮洛斯（Pylus）找年长的国王涅斯托尔（Nestor），涅斯托尔非常生气，决定亲自出征，并且带上自己两个儿子特拉叙墨得斯（Thrasymedes）及安提洛科斯(Antilochus)。其他征讨的还包括阿尔戈斯（Argos）国王、提丢斯（Tydeus）的儿子狄奥墨得斯（Diomedes），欧博亚（Euboea）国王儿子帕拉墨得斯（Paramedes），克里特岛国王、弥洛斯（Minus）的孙子伊多墨纽斯（Idomeneus），赫拉克勒斯好友菲洛克忒忒斯(Philoctetes，传说他拥有赫拉克勒斯的弓箭，预言者预言没有这些箭，特洛伊是攻不破的)。另外还有萨拉弥斯(Salamis)国王、忒拉蒙(Telamon)的儿子大埃阿斯（Ajax）及罗克里斯（Locris）来的英雄奥伊琉斯（Oileus）的儿子小埃阿斯（Ajax）。以上已经集结了不少人，但按照计划仍有两个人未到。

伊塔卡（Ithaca）国王拉厄尔忒斯（Laertes）的儿子奥德修斯（Odysseus）以机智闻名，他刚与妻子佩湿洛佩（Penelope）结婚不久，生下儿子忒勒玛科斯(Telemachus)，因此不愿同行。当奥德修斯得知墨涅拉奥斯、阿伽门侬、涅斯托尔及帕拉墨得斯来到伊塔卡时，他就装疯卖傻，帕拉墨得斯看出他是假扮的，并揭穿了他，于是奥德修斯不得不履行当年的承诺，从这时起奥德修斯便恨帕拉墨得斯，并决心要报复。

另一位未到的是阿喀琉斯，他就是佩琉斯与忒提斯的儿子，注定是要做伟大英雄的悲剧人物。女神忒提斯知道阿喀琉斯会死于特洛伊战争，当阿喀琉斯还是婴儿时，他的母亲就提着他的脚后跟将他浸于冥河斯提克斯（the River Styx），令他刀枪不入，佩琉斯又将他交给半人马喀戎教导，让他能用各种兵器，当墨涅拉奥斯要出征的消息传到忒提斯耳中时，她便把阿喀琉斯藏在斯库罗斯岛（Scyros）的吕科墨得斯(Lycomedes)的宫殿中，但是预言家卡尔卡斯泄露了他的行踪，并告知他们阿喀琉斯身穿女服，不易辨认。奥德修斯和狄奥墨得斯就假扮商人来到宫殿，把货物放在殿前，公主们都爱看珠宝首饰，只有阿喀琉斯在看武器，此时传来剑击声，其实这是狄奥墨得斯在殿外故意发出的，阿喀琉斯以为有敌人来袭，立时拿武器杀敌，就这样他就被认了出来。阿喀琉斯自己其实很高兴能参与战事，他还把两个朋友智者福尼克斯（Phoenix）及帕特罗克洛斯（Patroclus）带去战场。佩琉斯知道命运如此，就把结婚时众神送的铠甲、海神波塞冬（Poseidon）送的马及基戎的长矛都给了阿喀琉斯。



海上进军受阻：少女献祭

准备讨伐帕里斯的英雄们聚集在奥利斯港湾(Aulis)，军队共有数十万人，战船有1186艘。出发前大家都在岸边祭坛作献祭，忽然间祭坛下面爬出了一条血红的怪蛇，它弯曲成环状爬上了树，爬到最高处的一个鸟巢，吃了一只雌鸟和八只雏鸟，然后变成一块石头。众人大惑，预言家卡尔卡斯给他们揭示了意思，他说英雄们要围城九年，只有在第十年才能攻下特洛伊，众人大喜，认为尽管过程艰难，但胜利仍是属于自己。

军队开航不久，希腊人在米西亚(Mysia)靠岸，这里由赫拉克勒斯的儿子忒勒福斯(Telaphus)统治，希腊人误以为这里就是特洛伊便开始攻城。阿喀琉斯伤了忒勒福斯，令其败逃回城中，清晨时希腊人在收拾尸体时才知道他们打的是同盟者而非特洛伊人。希腊人与忒勒福斯签订和约，由于忒勒福斯是普里阿摩斯的女婿，他不愿出征打自己的岳父，却承诺会帮助希腊人。

离开米西亚海岸后，英雄们遇到可怕的风暴，他们迷失了方向，最后又回到出发港奥利斯，第一次行动失败。

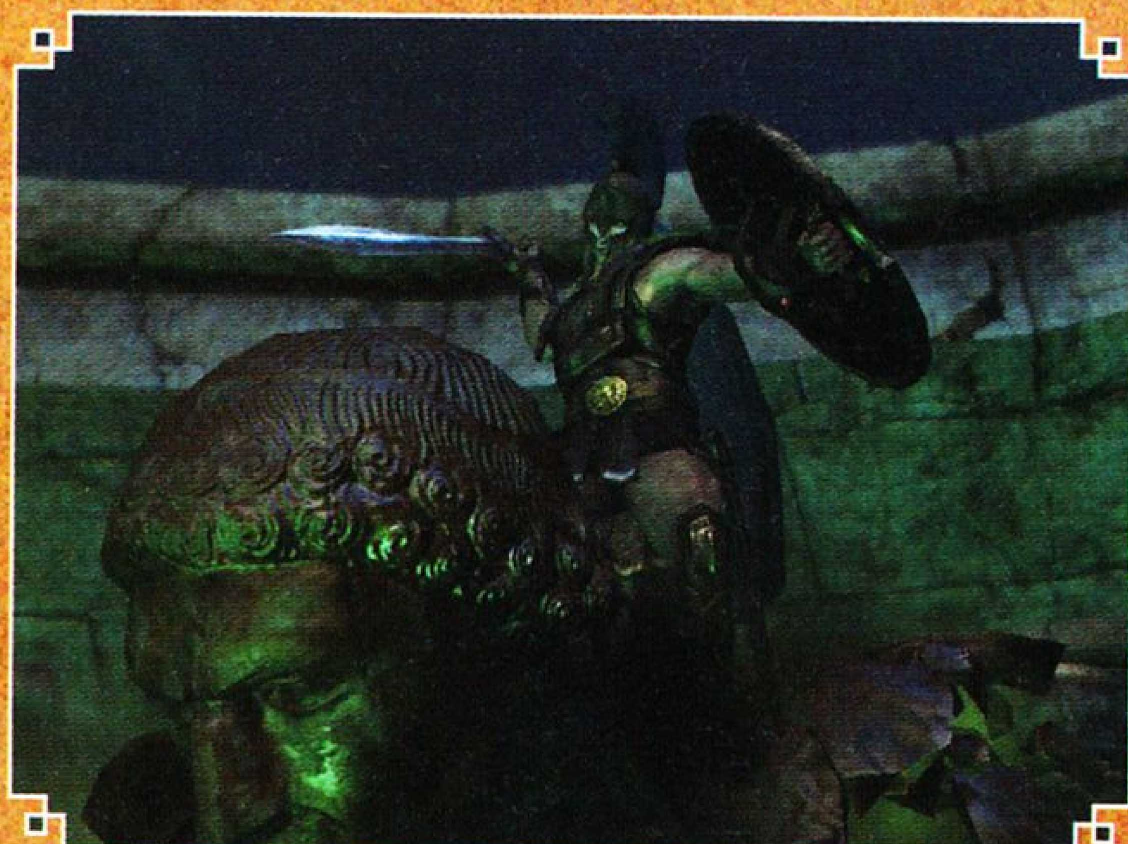
他们将自己的船都拖上岸，在岸上组成一个很大的军营，许多英雄都回家去了，连统帅阿伽门侬也离开奥利斯。他们无法得知去特洛伊的路，只有忒勒福斯才知道，可是不久前希腊人才刚与他战斗。在战斗中，阿喀琉斯伤了他的大腿，伤口痛到了无法忍受的地步，忒勒福斯去德尔菲问阿波罗如何可治好创伤，女祭司皮提亚(Pythia)说只有阿喀琉斯才可治好他，他就打扮成乞丐去见阿伽门侬。他见到阿伽门侬的妻子克吕滕涅斯特拉，克吕滕涅斯特拉向忒勒福斯建议，当阿伽门侬进来时，可以从摇篮抱起阿伽门侬的儿子奥瑞斯忒斯(Orestes)，威胁他如果不治好伤就把把小孩撞得粉碎。果然这令阿伽门侬非常害怕并同意治好他，因为他也知道只有忒勒福斯可以指出去特洛伊的路。阿伽门侬派人找阿喀琉斯，阿喀琉斯却不知如何治好忒勒福斯的伤，奥德修斯告诉阿喀琉斯解药就是矛尖上的铁锈，撒在忒勒福斯的伤口上果然快速愈合，于是忒勒福斯就答应带领众人往特洛伊。

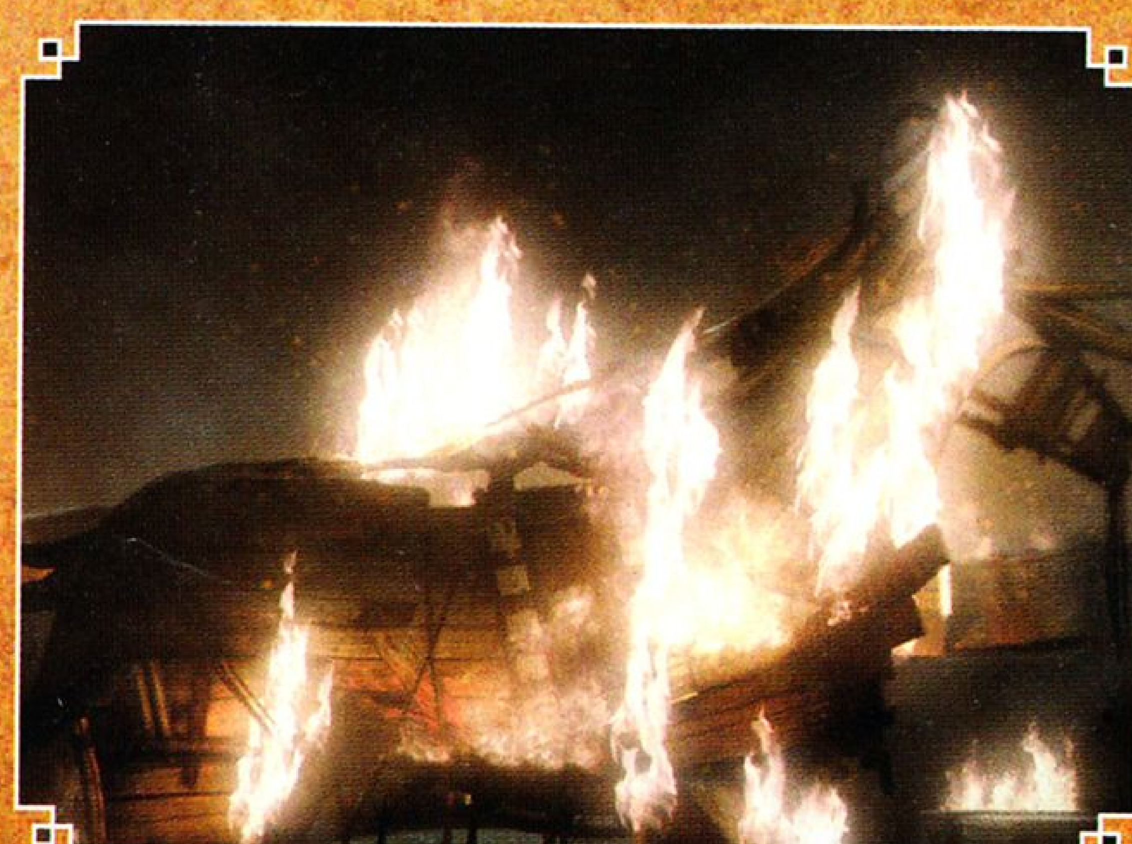
海面上仍一直刮著逆风，原来是女神阿尔忒弥斯(Artemis)制造的，因为阿伽门侬曾杀死女神的神鹿令女神非常生气。英雄们只得等待风停，预言家卡尔卡斯告诉大家只有把阿伽门侬的女儿伊菲格涅娅(Iphigenia)作祭品献给女神才会饶恕希腊人，阿伽门侬得知后宁愿放弃出征，墨涅拉奥斯再三请求，阿伽门侬才终于让步，并派使者急步前往迈锡尼(Mycenae)，隐瞒妻子说女儿要与阿喀琉斯订婚而要带女儿来军营，当第一个使者离开军营后，阿伽门侬又后悔派第二个使者告诉其妻真相，然而第二个使者被墨涅拉奥斯截住了，并谴责阿伽门侬的背叛，两人争吵间克吕滕涅斯特拉及伊菲格涅娅已到了军营。

阿伽门侬悲恸不已，却装得平静地去看妻女。伊菲格涅娅看出父亲有难言之隐，阿伽门侬出去想找卡尔卡斯有没有其他的方法，阿伽门侬一出去，阿喀琉斯就进来要求出发或者放他们回家，克吕滕涅斯特拉祝贺这位女儿的未婚夫，阿喀琉斯不明所以，此时第二个送信的使者向她和盘托出真相，克吕滕涅斯特拉大哭要求阿喀琉斯保护她的女儿。阿喀琉斯答应后，军营士兵却开始骚动，阿伽门侬无奈，奥德修斯率领士兵们直扑阿伽门侬的帐篷，而阿喀琉斯决定誓死保护伊菲格涅娅。

剑拔弩张之际，伊菲格涅娅站出来请求自我献祭并说服阿喀琉斯不要保护她，阿喀琉斯还是服从了她的意志。伊菲格涅娅走到祭坛前，传令官塔尔提比奥斯(Talthybios)命所有人保持沉默，卡尔卡斯拿出献祭用的宝刀，高喊阿尔忒弥斯女神的名字，祈求一路顺风。当宝刀即将砍下去的时候，奇迹出现了。阿尔忒弥斯把伊菲格涅娅摄走，刀所触及的只是一只赤牝鹿，大家都欣喜女神的慈悲，因为女神仅把伊菲格涅娅带到陶里斯(Tauris)的欧克辛斯蓬托斯(Euxine Pontus)的海岸边的女神庙作祭召，就在此时，海上已刮起顺风，全体士兵整装待发。







围城九年却未果：内外争斗

希腊人再次出发，沿途风平浪静，预言家告诉他们必须在莱姆诺斯岛(Lemnos)旁的克律塞岛(Chryse)上对女神克律塞斯(Chryses)作献祭才能攻城顺利。菲洛克忒忒斯知道这个祭坛的位置，领袖们在岛上跟著菲洛克忒忒斯来到祭坛，此时一条大蛇窜出并咬了菲洛克忒忒斯的脚，蛇毒令菲洛克忒忒斯脚痛得很厉害，臭味四溢，而且他一直不断的呻吟令大家都埋怨起来，最后奥德修斯建议把他抛弃到莱姆诺斯岛的海岸上。就当菲洛克忒忒斯在船上熟睡之际，领袖们把他放在岛上的两个岩石之间，给他留下了弓箭衣服食物，菲洛克忒忒斯就这样被丢下了。但因为没有他是攻不下特洛伊的，希腊人在围城第十年不得不再请他回来，这是后话。

希腊人终于来到了特洛伊的海岸，预言家警告谁第一个踏足海岸的就会先死，奥德修斯为了吸引将士上岸，自己把盾牌扔到岸上，然后跳上盾牌拿征自己第一个踏上了海岸。英雄普罗忒西拉奥斯(Protesilaus)渴望建立军功，没留意到奥德修斯的诡计，就立即跳上岸杀敌，特洛伊的英雄赫克托尔以长矛一飞，他就结束了性命。不过自此以后，希腊军万众一心杀敌，特洛伊人抵挡不住退回城里。第二天双方停火收拾尸体和埋葬战士，之后希腊人把船拖上岸并修筑防御工事，阿喀琉斯及大埃阿斯的帐篷设在工事的两端，以便防御偷袭。阿伽门侬及奥德修斯的帐篷则在中央，以便统率全军。工事修好后，希腊军就派墨涅拉奥斯及奥德修斯与特洛伊人谈判，他们要求归还财宝及海伦。本来特洛伊人自知理亏，已准备接受一切要求，但是帕里斯第一个不答应，他的部分兄弟支持他，被收买的安提玛科斯(Antimachus)甚至要求逮捕墨涅拉奥斯并处死。特洛伊预言家赫勒诺斯(Helenus)更鼓吹说众神会让特洛伊取得胜利。最后特洛伊人拒绝和谈，战争正式开始。

希腊人开始围城，攻了三次都无功而返。特洛伊人也不敢贸然出城进攻，希腊人只得侵占附近的城邦，这包括忒涅多斯岛(Tenedos)、莱斯博斯岛(Lesbos)、佩达斯城(Pedas)、吕尔奈斯城(Lyrniseus)等。其中彼奥提亚的忒拜也被占领，此城是赫克托尔妻子安德罗马克(Andromache)之父埃提翁(Eatcon)所治理，阿喀琉斯一天杀了安德罗马克的七个弟兄，并俘虏了阿波罗祭师克律塞斯的女儿克律塞伊斯(Chryseis)及布里塞斯(Briseis)，希腊人把克律塞伊斯送给了阿伽门侬。

这九年间，希腊很多英雄都战死了，包括英雄帕拉墨得斯，他对希腊人作出了无数的贡献，可是奥德修斯出于嫉妒之心，加上当时帕拉墨得斯揭穿了奥德修斯装疯的诡计，奥德修斯就趁帕拉墨得斯想和特洛伊人议和时诬陷他。奥德修斯把黄金藏在他的帐篷，并流传他被普里阿摩斯收买了，很多人开始相信。奥德修斯又伪造文书，阿伽门侬得到文书后，召集所有领袖到帐篷，帕拉墨得斯百口莫辩，被判用石头砸死，帕拉墨得斯冤饶不果后就在海边被处死了。这导致后来他的父亲欧博亚国王瑙普利奥斯(Nauplius)的报复。起初阿伽门侬甚至不允许埋葬帕拉墨得斯的尸体，然而大埃阿斯不相信帕拉墨得斯的背叛而安葬了他。









希腊军的不和谐音：内部争执

终于到了围城的第十年，太阳神阿波罗的祭司克律塞斯来到希腊军中恳求阿伽门侬释放其女克律塞伊斯，并愿意拿出大量的赎金。阿伽门侬不许，并骂走了克律塞斯，克律塞斯向阿波罗控诉，于是阿波罗施法令希腊军患上瘟疫。瘟疫发生的第十天，在军中的大会中，阿喀琉斯要求卡尔卡斯揭示神为什么发怒，卡尔卡斯在得到阿喀琉斯的保护下道出实情，并要求阿伽门侬归还克律塞伊斯。阿伽门侬大怒，但在众目睽睽之下只得遵从，然而他却要求得到更多的奖金及军功，要把阿喀琉斯、奥德修斯及大埃阿斯的那份让出来。阿喀琉斯威胁说要自己要退兵回家去，而阿伽门侬却更变本加厉，说要将阿喀琉斯的女奴布里塞斯拿来。阿喀琉斯被激怒，欲举剑杀阿伽门侬，此时雅典娜止住了他，因为这两个英雄对赫拉来说都是很重要的。雅典娜又告诉阿喀琉斯，阿伽门侬不久就要会为自己的狂言付出代价，于是阿喀琉斯就怒气冲冲地和朋友帕特罗克洛斯回帐篷去。而奥德修斯则将克律塞伊斯带往埃提翁城归还克律塞斯。

当奥德修斯离开之时，阿伽门侬真的派传令官塔尔提比奥斯及欧律巴忒斯(Eurybates)去索要阿喀琉斯的女奴布里塞斯。阿喀琉斯知道一切都只是阿伽门侬的主意，于是让他们带走心爱的布里塞斯。阿喀琉斯伤心欲绝，向住在大海的母亲忒提斯哭诉，忒提斯答应向宙斯投诉阿伽门侬的无礼而降罪于他，不过由于宙斯去了埃塞俄比亚人(Ethiopian)那里赴宴，因此要十二天后才回来。从这天起，阿喀琉斯就一直留在帐篷不参与任何战事。

在第十二天，宙斯回到奥林匹斯山(Mt.Olympus)，忒提斯乞求宙斯在阿伽门侬未向阿喀琉斯道歉前，先让特洛伊人胜利，尽管宙斯知道这会惹赫拉生气，但念在忒提斯在以前众神欲推翻宙斯之时，忒提斯曾叫百手巨人布里阿瑞奥斯(Briareus)帮过他，于是宙斯就如他所愿。他派睡神许普诺斯给阿伽门侬托梦，让他以为是神预告他破城在即。阿伽门侬梦醒后立即召集所有的将士英雄，他在广场上试探大家的意欲，向大家宣布回家去，大家都欣喜若狂把船推到海边，赫拉担心阿伽门侬弄假成真，就派雅典娜严正地告诉奥德修斯阻止众人，奥德修斯立即取了阿伽门侬象征最高权力的权杖命令众人回到广场，喧闹又回复到平静，只有忒尔西忒斯(Thersites)一人继续在叫嚣，他站出来反对国王，尤其反对阿伽门侬及阿喀琉斯，在广场上他辱骂阿伽门侬自私没胆。奥德修斯走到他的面前警告他住口，并用权杖打了忒尔西忒斯。奥德修斯重新鼓舞希腊人，军队在向宙斯献祭后向特洛伊城进攻，然而他们却不知道宙斯拒绝了他们的献祭。

乱七八糟的战斗：众神添乱

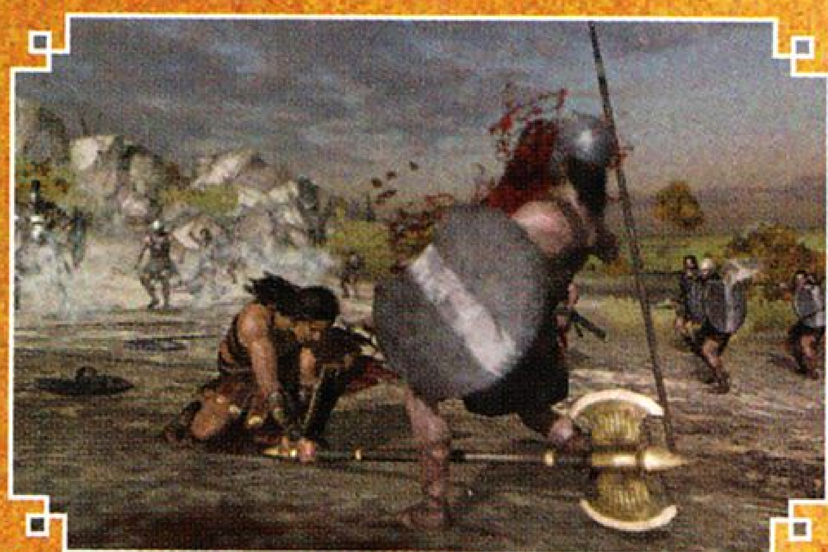
众神的使者伊里斯变成普里阿摩斯儿子波吕忒斯（Polites）的样子向特洛伊人通报希腊军的追近，特洛伊军列队走出了城，两军对峙时帕里斯从特洛伊军走出来，示意想和墨涅拉奥斯单挑。墨涅拉奥斯亢奋起来，他觉得终于可以亲手报仇了。然而帕里斯看到墨涅拉奥斯亢奋的样子，怕得缩在朋友的旁边，赫克托尔就责骂他是个胆小鬼，并指责他是战争的罪魁祸首。于是帕里斯硬着头皮迎战，两军也暂停战斗，此时墨涅拉奥斯要求普里阿摩斯见证这场决斗，同时伊里斯女神化作普里阿摩斯女儿拉奥狄克（Laodice）的样子，叫海伦登上斯开亚门（Secia）的塔楼观战。普里阿摩斯与阿伽门侬、奥德修斯等向众神作了献祭，立誓遵守条约后就回到塔楼上，他不忍近距离看到任一方的死亡。

决斗开始时由帕里斯先向墨涅拉奥斯掷矛，他的长矛击中了墨涅拉奥斯的盾牌却没有穿过它，当墨涅拉奥斯掷矛时，矛穿过了帕里斯的盾牌及铠甲，帕里斯反应快跳到一边才得救。墨涅拉奥斯以剑攻击，但由于用力太猛剑断为四截，墨涅拉奥斯便徒手抓着帕里斯的头盔，把帕里斯拖往希腊军中。此时阿芙罗狄忒女神割断了帕里斯的头盔，并用浓雾遮住墨涅拉奥斯，伺机将帕里斯摄回城中。墨涅拉奥斯大怒，阿伽门侬宣布了墨涅拉奥斯的胜利，要求特洛伊军交纳贡赋，却得不到回应。

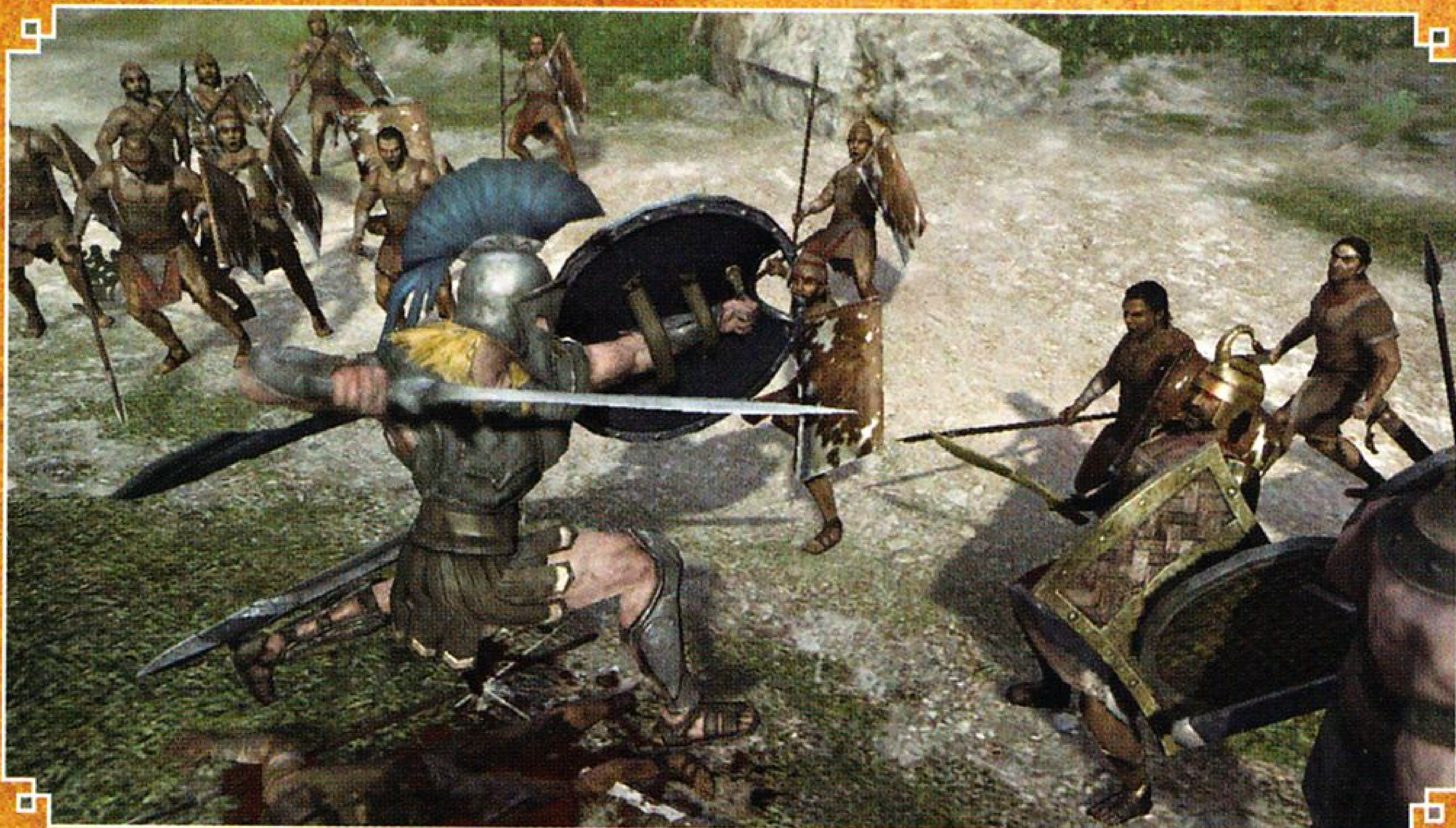
这时，赫拉要求宙斯派雅典娜去挑动特洛伊人毁约，宙斯不愿地顺从，雅典娜化身为安忒诺尔（Antenor）的儿子拉奥多科斯（Laodocus）走到潘达罗斯（Pandarus）面前，说服他用箭射死墨涅拉奥斯。潘得罗斯发箭，雅典娜却刻意让箭只射进墨涅拉奥斯的肌肤，并无大碍。特洛伊军趁机大举进攻，指挥希腊军的是雅典娜，而指挥特洛伊军的却是战神阿瑞斯(Ares)，希腊人势如破竹，阿波罗告诉特洛伊人，阿喀琉斯并不在希腊军中，而雅典娜则特别加助狄奥墨得斯力量。潘达罗斯见状向狄奥墨得斯发箭，箭虽中却没伤了狄奥墨得斯的性命，却不料狄奥墨得斯已叫另一英雄斯忒涅洛斯（Sthenleus）到跟前拔箭，并求雅典娜替他报仇。雅典娜赋予他力气，让他在军中杀伤阿芙罗狄忒女神。特洛伊的英雄、阿芙罗狄忒之子埃涅阿斯(Aeneas)叫狄奥墨得斯一同击退狄奥墨得斯。狄奥墨得斯掷矛刺死潘达罗斯，埃涅阿斯保护潘达罗斯尸首，狄奥墨得斯向埃阿涅斯掷大石，幸得阿芙罗狄忒保护了他。狄奥墨得斯追上了女神并刺伤了她，阿芙罗狄忒退走遗下埃阿涅斯，狄奥墨得斯再向埃阿涅斯，三次都被阿波罗挡回，第四次进攻时被阿波罗喝退。

阿波罗把埃阿涅斯带到他在特洛伊的神庙里，造了一个假替身放在战场上，阿波罗叫战神阿瑞斯制服狄奥墨得斯，于是阿瑞斯变……色雷斯（Thracia）英雄阿卡玛斯（Acamas）跑去鼓舞特洛伊人，而埃阿斯兄弟、奥德修斯及狄奥墨得斯则在指挥希腊人。然而希腊军却被杀得连连后退，战斗中，希腊军的特勒波勒摩斯（Tlepolemus）被宙斯儿子萨尔佩冬用长矛刺死，萨尔佩冬也因腰伤而被拖走了。赫拉和雅典娜见大事不妙，雅典娜便变身为英雄斯滕托尔（Stentor）鼓舞希腊人，又对狄奥墨得斯说不用害怕对神作出攻击，并劝他攻击阿瑞斯。雅典娜趁阿瑞斯杀死英雄佩里法斯（Peliphas）之时，令阿瑞斯看不到她而和狄奥墨得斯两人走到他附近，对阿瑞斯作出了攻击，阿瑞斯受伤后走回宙斯处，宙斯派神医派翁（Paeon）治好了阿瑞斯，并令阿瑞斯重回战场。









短暂的停火希望：一场单挑

赫克托尔回到城中，匆忙走向皇宫，在宫中，他碰到自己的母亲赫库芭。他叫母亲快去召集特洛伊的妇女们向雅典娜作献祭以制止发了狂的狄奥墨得斯。得到赫库芭答应后，他又去找帕里斯，他见帕里斯只在检查自己的武器时就谴责他一点也不紧张，美丽的海伦也同样在谴责他，帕里斯却说自己正准备战斗。赫克托尔没多留片刻，就去找妻子安得罗玛克，在城门上他找到了妻子及儿子阿斯提阿那克斯(Astyanax)。安得罗玛克知道自己的丈夫将命丧战场，劝赫克托尔别上战场，赫克托尔不答应，又从斯开亚门(Sceia)那里出去赴战，赶上了刚上战场的帕里斯。他们的出现令特洛伊人士气大振，他们联同格劳科斯(Geaucus)杀死了希腊的许多英雄，雅典娜欲帮助希腊人，又撞上帮助特洛伊人的太阳神阿波罗。阿波罗只答应休战，两位神决定为了停战，必须怂恿赫克托尔向希腊最著名的英雄单挑，赫克托尔的兄弟赫勒诺斯感应到神的意思，就叫赫克托尔如此做。战场上两军都暂且停战，只有赫克托尔叫阵，希腊军无人敢应战，墨涅拉奥斯非常愤怒，准备自己应战。阿伽门侬制止了他，因为单挑赫克托尔是连阿喀琉斯也没必胜信心的事。这时，有九个人愿意出战，分别是阿伽门侬、狄奥墨得斯、大埃阿斯、小埃阿斯、伊多墨纽斯(Idomeneus)、墨里奥涅斯(Meriones)、欧律皮洛斯(Eurypylus)、托阿斯(Thoas)及奥德修斯，最后大埃阿斯被抽中出战。

战斗开始时，赫克托尔先投枪，被大埃阿斯的盾牌挡住了，大埃阿斯投枪穿过了赫克托尔的盾牌及护甲，可是矛尖却偏了一边才救了赫克托尔一命。两位英雄拾枪再战，大埃阿斯又一次刺穿了赫克托尔的盾牌，并刺伤了他的脖子。之后大埃阿斯拾起大石投向赫克托尔，这次伤了赫克托尔的脚，千钧一发间，传令官制止了战事，以避免两败俱伤。两人英雄惜英雄，互相交换了腰带以作纪念，特洛伊人为赫克托尔未受大碍而高兴，而希腊军也看到大埃阿斯的强大而鼓舞，双方同意休战。入夜后双方进行了各自的会议，尽管特洛伊军同意交还财宝，但希腊军却因帕里斯不肯交还海伦而拒绝停火。

战争进入胶着：宙斯插手

第二天早晨，宙斯召集众神，警告他们今天不可以帮任何一方。他乘着马车来到伊达山的山顶观战，战争一直持续到中午。此时宙斯拿出天秤，特洛伊人的一边高举，而希腊军一面则倾到地面。宙斯令雷声作响，希腊军全体撤退，只有涅斯托尔一人留在战场。此时帕里斯射伤了他的马，马立即变得不受控制，赫克托尔赶到，举剑要杀涅斯托尔，刚好狄奥墨得斯赶到把涅斯托尔拉上自己的战车，并去迎战赫克托尔。他刺中了赫克托尔战车的马夫，马车不受控制，英雄阿尔克普托勒摩斯(Arheptolem)登上了战车代替马夫，宙斯以闪电投向马前，马吓得乱窜。涅斯托尔劝狄奥墨得斯离开战场，因为宙斯不想见到他的胜利。于是狄奥墨得斯撤退，特洛伊军乘胜追击。赫克托尔对狄奥墨得斯拼命嘲笑，狄奥墨得斯三次想回到战场却都被雷电止住，涅斯托尔明白今天胜利将归属特洛伊人，而赫拉请求波塞冬援助希腊军，波塞冬拒绝了她。

战斗直逼至希腊军的围墙边，阿伽门侬请求宙斯帮助，此时宙斯起了怜悯之心，带来了吉兆，一只巨鹰将一只鹿抓起并投在宙斯的神坛上面，希腊人士气大增。当中以狄奥墨得斯最为兴奋，另外，透克罗斯(Teucer)也杀死了普里阿摩斯的儿子戈尔古提翁(Gorguthion)及阿尔克普托勒摩斯。赫克托尔大怒，用巨石打伤了他的肩，幸好大埃阿斯来到掩护他才幸免于难。特洛伊人由围墙攻至希腊军的船边，尽管女神们想帮助希腊军，但宙斯却派使者伊里斯阻止她们并威胁要动怒，女神们只得罢手。宙斯对赫拉说，在阿伽门侬主动向阿喀琉斯修好前，特洛伊人还要得胜。入夜后，赫克托尔率军在城外扎营，务求明天一举击退希腊军。





十年征战归尘土：木马屠城

第二天的早晨非常奇怪，希腊联军的战舰突然扬帆离开了，平时喧闹的战场变得寂静无声。特洛伊人以为希腊人撤军回国了，他们跑到城外，却发现海滩上留下一只巨大的木马。　　特洛伊人惊讶地围住木马，他们不知道这木马是干什么用的。有人要把它拉进城里，有人建议把它烧掉或推到海里。正在这时，有几个牧人捉住了一个希腊人，他被绑着去见特洛伊国王。这个希腊人告诉国王，这个木马是希腊人用来祭祀雅典娜女神的。希腊人估计特洛伊人会毁掉它，这样就会引起天神的愤怒。但如果特洛伊人把木马拉进城里，就会给特洛伊人带来神的赐福，所以希腊人把木马造得这样巨大，使特洛伊人无法拉进城去。特洛伊国王相信了这话，正准备把木马拉进城时，特洛伊的祭司拉奥孔跑来制止，他要求把木马烧掉，并拿长矛刺向木马。木马发出了可怕的响声，这时从海里窜出两条可怕的蛇，扑向拉奥孔和他的两个儿子。拉奥孔和他的儿子拼命和巨蛇搏斗，但很快被蛇缠死了。两条巨蛇从容地钻到雅典娜女神的雕像下不见了

希腊人见状又说，"这是因为他想毁掉献给女神的礼物，所以得到了惩罚。"特洛伊人赶紧把木马往城里拉。但木马实在太大了，它比城墙还高，特洛伊人只好把城墙拆开了一段。当天晚上，特洛伊人欢天喜地，庆祝胜利。他们跳着唱着，喝光了一桶又一桶的酒，直到深夜才回家休息，做着关于和平的美梦。

深夜，一片寂静。劝说特洛伊人把木马拉进城的希腊人其实是个间谍。他走到木马边，轻轻地敲了三下，这是约好的暗号。藏在木马中的希腊战士一个又一个地跳了出来。他们悄悄地摸向城门，杀死了睡梦中的守军，迅速打开了城门，并在城里到处点火。隐蔽在附近的大批希腊军队如潮水般涌入特洛伊城。10年的战争终于结束了。希腊人把特洛伊城掠夺一空，烧成一片灰烬。男人大多被杀死，妇女和儿童大多被卖为奴隶，特洛伊的财宝都装进了希腊人的战舰。海伦也被墨涅依斯带回了希腊。特洛伊战争就此结束。

最后，笔者发自感慨觉得必须说几句。荷马同志真的太能编了……这么个战争，被他加入的希腊众神搞得乱七八糟。其中的故事其实很简单，但总觉得众神根本就是在戏弄世人。战争的源头就是三个女神为了争夺金苹果，然而后来引发了战争又不去想办法阻止，还要求人们献祭并且各帮一方，使得战争更为混乱，最终造成特洛伊彻底毁灭的悲惨结局。建议大家玩完《特洛伊无双》后，再把《战神3》玩一遍，不为别的，就是解恨……

《特洛伊无双》角色介绍



阿喀琉斯 Achilleus

阿喀琉斯是荷马史诗《伊利亚特》中的英雄，是海洋女神忒提斯和凡人英雄珀琉斯所生。他是参加特洛伊战争的惟一一个半人半神。当他出生时，被母亲握住脚后跟倒浸在冥河水中，除未沾到冥河水的脚踵外，周身刀枪不入。另外一种说法是他的母亲也想使他成为神，她在夜里把儿子放在天火中燃烧，要把父亲遗传给他的人类成分烧掉，使他圣洁。到了白天，她又用神药给儿子治愈烧灼的伤口。有一次，珀琉斯暗中偷看。当他看到儿子在烈火中抽搐时，不禁吓得大叫起来。这一来妨碍了忒提斯，因此阿喀琉斯除了脚踵之外全身刀枪不入。后来，阿喀琉斯在奥德修斯的邀请下参加特洛伊战争，在战斗中杀敌无数，数次使希腊军反败为胜，后来被庇护特洛伊的阿波罗用太阳箭射中脚踵而死。他的葬礼十分的隆重，希腊人用温水给他的身体洗浴，给他穿上他的母亲忒提斯特意送给他的出征战袍。雅典娜从奥林匹斯圣山上俯视着他，心中充满同情，在他的额上洒落了几滴香膏，防止尸体腐烂或变形。人们从爱达山上砍伐树木，高高地垒成一堆。柴堆上放着许多被杀死的人的盔甲和武器，还有许多祭奠的牲口，祭供的黄金和其他名贵的金属。希腊的英雄们各从头上割下一绺头发，阿喀琉斯生前最宠爱的女佣勃里撒厄斯也剪下自己的一束秀发，送给主人作为最后的礼物。他们还在柴堆上浇上各种香膏，并供上大碗的蜂蜜、美酒和香料。英雄的尸体放在柴堆的顶上,然后他们全副武装，有的骑马，有的步行，围着巨大的柴堆绕圈而行。礼毕，他们将柴堆点燃。火苗熊熊燃烧起来。遵照宙斯的旨意，风神埃洛斯送出了急风，呼啸着煽起冲天的火焰，木柴堆烧得劈啪作响。尸体化为灰烬。英雄们用酒浇熄了余烬。在灰烬中阿喀琉斯的骸骨清晰可辩，如同一位巨人的骨架。他的朋友们捡起他的遗骸，装进一只镶金嵌银的盒子中，并安葬在海岸的最高处，和他的朋友帕特洛克罗斯的尸骨并排。



彭特西勒亚 Penthesileia

战神阿瑞斯之女，亚马逊部落的女王。曾经误杀了自己的姐姐，背负着愧疚的心理悲惨度日。为了寻求拯救灵魂的方法，加入了特洛伊军。关于彭特西勒亚的更多身世描述并不多，我们也只找到了以下这段叙述她死前战斗的文字：这时已近黄昏，亚马逊的女英雄们用了晚餐，因旅途困顿，被女奴们领入内室安寝，彭特西勒亚躺在舒适的软踏上，不一会儿，便睡着了。雅典娜趁机使她做了一个毁灭的梦，他梦见了自己的父亲阿瑞斯，他催促她尽快同凶暴的阿喀琉斯作战。第二天醒来，她以为当天便能实现她立下的把阿喀琉斯杀死的誓愿，她穿上父亲阿瑞斯送给她的金光闪闪的铠甲，束紧胫甲和胸甲，配上利剑，剑鞘是用白银和象牙制成的，她披挂停当，又拿起盾牌，戴上有黄金羽饰的头盔。她左手提着两根长矛，右手握着一把不和女神送的双面斧。女王冲出国王的宫殿，其势像宙斯从奥林匹斯山上射向大地的雷闪一样。（此处省去描写战斗过程的600字）阿喀琉斯打量着她，对她说："女人，你怎敢跟世上最强大的英雄对阵？你没有看见赫克托尔都在我的面前发抖吗？你大概疯了，竟敢以死威胁我，你知道，你的末日到了。"说着他朝亚马逊女王掷出他的长矛，长矛刺中她的右前胸，伤口中顿时血流如注。彭特西勒亚感到无力，战斧也从手中掉在地上，眼前一阵发黑。女王挣扎着挺身在马上，死死地盯住向她冲来、要把她拖下马的敌人。她强烈的思考着是拔剑抵抗呢，还是向胜者求饶，放自己一条生路。可是阿喀琉斯使她来不及选择。他为女王的骄横所激怒，挺起长矛，连人带马把她戳翻了。她的身子被刺穿，倒在地上死了。

帕里斯 Paris

特洛伊王普里阿摩斯的最小的儿子，赫克托尔的弟弟。和绝世美女斯巴达王妃海伦产生了恋情，并将其带回了特洛伊。这件事成为了长达10年的特洛伊战争的导火索。帕里斯擅长放冷箭，数名希腊名将为此受伤。特洛伊战争将近结束之时，帕里斯在特洛伊的盟友太阳神阿波罗的指点下，暗箭射中阿喀琉斯的脚踝，致使阿喀琉斯最后死亡。双方激战时，涅俄普托斯摩斯挥舞着父亲的长矛，一连杀死十二个特洛伊人。可是埃涅阿斯和他的勇猛的战友欧律墨涅斯也在希腊人的队伍中冲开了几个大缺口。帕里斯杀死了墨涅拉俄斯的战友、斯巴达的特摩莱翁。而菲罗克忒忒斯也在特洛伊人的队伍中来回冲杀，如同不可战胜的战神阿瑞斯一样。最后，帕里斯大胆地朝他扑了过去。他射出一箭，但箭从菲罗克忒忒斯的身旁穿过，射中了他身旁的克勒俄多洛斯的肩膀。克勒俄多洛斯稍稍后退，并用长矛保护自己。可是帕里斯的第二支箭又射来，把他射死了。菲罗克忒忒斯把这一切看在眼里，怒不可遏。他执弓在手，拉弓搭箭，嗖的一声，那箭呼啸着飞了出去，击中目标。不过只在帕里斯身上划开一道小口子。帕里斯急忙张弓待射，但第二箭又飞了过来，射中他的腰部。他浑身战栗，忍着剧痛，转身逃走了。医生们围着帕里斯检视伤口，但战斗仍在继续。夜幕降临，特洛伊人才退回城内，丹内阿人也回到战船上。夜里，帕里斯呻吟不已，彻夜难眠，因为箭镞一直深入到骨髓。那是赫拉克勒斯浸透剧毒的飞箭，中箭后的伤口腐烂发黑，任何医生都无法治愈。



奥德修斯 Odysseus

希腊军的有名智将。面对长期的特洛伊战争，十分头疼。为了尽早结束这场战争，提出了有名的"特洛伊木马"战略，引导了战争的胜利。希腊联军围攻特洛伊10年期间，奥德修斯英勇善战，足智多谋，屡建奇功。他献木马计里应外合攻破特洛伊。在率领同伴从特洛伊回国途中，因刺瞎独目巨人波吕斐摩斯，得罪了海神波塞冬，从而屡遭波塞冬的阻挠，历尽各种艰辛、危难。他战胜魔女基尔克，克服海妖塞壬美妙歌声的诱惑，穿过海怪斯库拉和卡吕布狄斯的居地，摆脱神女卡吕普索的7年挽留，最后于第十年侥幸一人回到故土伊塔卡，同儿子特勒马科斯一起，杀死纠缠他妻子的、挥霍他的家财的求婚者，最终合家团圆。奥德修斯的事迹在荷马史诗中有详细描述。荷马史诗之后的传说对奥德修斯的经历又有补充，但多突出他性格的负面特点，把他描绘成一个虚伪、狡诈、胆小的人。



赫克托尔 Hector

特洛伊王普里阿摩斯的长子，担任特洛伊军的司令官。为人正直、谦逊、忠义，比谁都勇敢，总是冲在战斗的第一线。他深爱自己的部落、父母、人民和孩子，对自己的妻子更是一往情深。在道别妻子之际，他道出了令他难受的事就是特洛伊失守，国家沦陷，士兵遇难，父母遭到不幸，弟兄们战死沙场，和地上泥尘作伴……但最令他难受、甚至痛心疾首的是妻子被敌人掳走，沦为奴隶，在别人的冷眼下受苦受难。这些发自内心的感受真挚地体现了他的忧国忧民和博爱情怀。部落、人民、亲人在他心目中是重要的，他不忍心看到他们受苦遇难，所以必须冲出战墙与敌人作殊死搏斗；然而妻子对于他来说则是最重要的，如果她不幸沦为敌国的奴隶，那将会令他悲痛欲绝，无法承受。为了妻子不受凌辱，他宁愿为残酷的战斗奉献出全部，甚至愿意用生命去承担失败的后果，因为那样可以"一死了事，可以在垒起的土堆下长眠，不致听到你（即安德洛玛克）的嚎啕，被人拉走时发出的尖叫"。可见，即便是死，他念念不忘的、最放心不下的还是妻子，不愿听到的是她受难时发出的哀号，那种深情挚爱的确教人为之动容。事实上，外表坚毅的铁汉子赫克托尔，也是个蕴藏着仁慈、博爱之心和满腔柔情的男儿郎。他的重情，也就在那段充满慷慨激昂和悲愤的真情告白的后半部分中很好地体现出来了。



GAME SOFTWARE 电子游戏软件

封面图：《超级街霸4 AE》真豪鬼

2011年 5月上

CONTENTS



健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防上当受骗
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CURRENT 本期焦点 FOCUS

GAME 攻略人行道 GUIDES

REMARKABLE 特别策划 REPORTS

固定栏目

版权信息

主办单位：中国电子学会
第二主办单位：北京思得易咨询中心
主管单位：中国科学技术协会
社　　长：刘汝林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
总　　编：黄昌星

编辑部

主　　编：乔　沛
编　　辑：孙　建
连　毅
杨　旭
王　丰
杨　龙
邢鹏飞
特约撰稿：王俊生
雪　飞
猴　子
暗　凌
小　雨
宣　科

美术总监：宋　辉
美术编辑：于　洋
孙　宇

联系地址：北京东区安外75号信箱
邮政编码：100011
编辑部电话：010-64472881
编辑部电子邮箱：dr@vgame.cn
电击收藏电子邮箱：dj@vgame.cn
应聘电子邮箱：yp@vgame.cn

广告总代理

北京次世代广告有限公司
广告许可证：京海工商广字第8210号
广告联系人：赵经理
广告联系电话：010-64472919
广告电子邮箱：sammi@vgame.cn

发行邮购

电　　话：010-64472177
传　　真：010-64472184
订　　阅：全国各地邮局
国内刊号：CN11-3505/TP
国际刊号：ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648

法律顾问：刘岩
北京康达律师事务所
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn
官方博客：http://blog.sina.com.cn/drgame

本刊声明

Focus on Game News

游戏新闻眼

VOL 298

游戏新闻眼,洞察游戏天下!最全面的报道尽汇于此!



2010年4月稻船敬二在日本某网站作客时顺便为他的新公司进行了宣传，虽然是个只有20人的小公司，但宗旨却是以日本游戏界面临的危机感为己任，在场者无不动容，希望稻船的新公司早日能闯得佳绩，拯救面临困难的日本游戏界。

月间游戏情报大汇总……

——吸引眼球的硬件软件最新资讯

EVENT 日本专讯

中国灵禅宣布收购《樱花大战》知名日本研发商RedEntertainment

中国游戏厂商上海灵禅（UltiZenGames）宣布，成功收购以《樱花大战》闻名的日本游戏研发商RedEntertainment。双方决定于今年将共同研发5款新游戏。

RedEntertainmnet研发多款知名游戏包括《樱花大战》、《天外魔境》、《惊鸿骑士杰克斯》等；灵禅表示，他们将与Red合作共同开发计算机游戏与智能型手机游戏，而Red将继续开发其自有IP游戏，并且将协助灵禅提升游戏研发的创新能力。

灵禅首席执行长兰海文指出，游戏产业未来取决于创新能力，他们收购Red是与公司未来发展策略有关，由于Red具有优秀的研发团队，灵禅具备丰富的研发经验，双方结合将为游戏娱乐产业创造最好的游戏，灵禅与Red共享彼此对游戏产业的观点与理念。

Red执行长名越康晃表示，对于更高质量的追求与创新是Red成为日本知名工作室的重要原因，藉由双方分享游戏创意与研发经验，将可使灵禅与Red在游戏产业中，保持领先的地位。



SOFT 日本专讯

人气游戏《时空幻境深渊传奇》宣布延期发售

NAMCOBANDAIGames宣布，原定5月19日推出的N3DS角色扮演游戏《时空幻境深渊传奇（TalesoftheAbyss）》，有鉴于“种种状况”而决定延期发售，新发售日目前未定，尚待后续确认。

《时空幻境深渊传奇》是《时空幻境传奇》系列10周年纪念作的N3DS移植版，完整收录2005年12月推出的PS2版原作内容，并配合N3DS将画面改为宽屏幕3D立体显示，新增便利的触控快捷键功能，追加收录北美版与原创在内的丰富新要素。

NAMCOBANDAIGames并未公布延期的确切理由，有部分推论指出可能是因为游戏剧情中出现了海啸毁灭岛屿的桥段，在东日本大地震后题材与时机太过敏感，为求谨慎而决定延期发售。

N3DS《时空幻境深渊传奇》发售日未定，价格6090日元。

SOFT 日本专讯

《机动战士高达极限VS.》4月7日追加新机体“德尔塔普拉斯”

大型街机游戏《机动战士高达极限VS.》在线更新所带来的追加机体第6弹，于4月7日（四）起「德尔塔普拉斯」参战。

出现在「机动战士高达UC」中的量产试作型可变ＭＳ“德尔塔普拉斯”，以能一边变形成飞行状态一边进行突进攻撃的特殊格斗为首，能进行特技行动的机体。

蓄力射击是呼叫独角兽钢弹，对全体周围攻击，其特征是广泛的战术。

此机体为COST2000之中罕见地附有必杀技，一定时间为飞行形态下，载着独角兽钢弹（毁灭模式），进行连续射击。驾驶员是利迪•马瑟纳斯。



EVENT 日本专讯

「和彩美」系列N3DS新产品结合古典美学与现代科技

GAMETECH发表，将自4月7日起在自家购物网站「GAMETECHDirect」开放供N3DS与iPad等便携设备使用的「和彩美」系列彩绘贴纸、收纳包与保护套等周边产品，4月21日起正式贩卖。

「和彩美-WaSaBi-」是以日本传统工艺为主题所推出的游戏主机相关周边产品，将日本传统的工笔画、浮世绘、漆器、染布、织锦、家纹等工艺创作应用在主机的装饰上，推出彩绘贴纸与收纳包等产品，融合传统工艺与现代科技，打造另类美学风格。

继先前推出供NDS、PSP、PS2、PS3、Xbox360、Wii、iPhone、iPodnano等一系列产品之后，本次GAMETECH又再度发表将推出针对N3DS以及iPad的产品，包括6种装饰N3DS主机内外的彩绘贴纸，8种可收纳掌上型主机的织锦携带包，以及8种供iPad使用的织锦保护套。希望大陆玩家能早日用上这款周边。





enterbrain发表2010年度日本游戏市场规模PS3/PSP首次超越Wii/NDS

日本FAMITSU出版集团enterbrain于4月1日发表了2010年度（2010年3月29日～2011年3月27日）日本游戏市场规模调查报告速报，数据显示PS3与PSP的主机硬件销售量首度超越Wii与NDS，分别登上家用型主机与掌上型主机的销售冠军。

2010年度日本游戏市场整体规模为4726亿日元，较2009年度减少了764亿7000万日元，相当于下跌13.9%。其中硬件销售占1706亿8000万日元，较2009年度下跌21.0%，软件销售占3019亿2000万日元，较2009年度下滑9.3%，相较于较上一年度呈现显着缩小趋势。

2010年度主机硬件销售由PSP以264万499台夺冠，次之为NDS的252万3142台。2月26日于日本推出的N3DS在1个月左右的时间内卖出80万1423台。家用型主机部分则是由PS3的140万7126台居冠，次之为Wii的139万7498台以及Xbox360的19万5563台。

在年度主机硬件销售部分，PSP与PS3首次超越了NDS与Wii

2010年度游戏软件销售由NDS《口袋妖怪黑/白》以514万9022套夺冠，次之为PSP《怪物猎人携带版3rd》的437万2182套，呈现两强局势。销售榜前5名任天堂平台游戏占了4席，款数与前一年度相同，不过销售套数除了第1名外都不到200万套，较前一年度来得少。

2010年度与2009年度日本游戏市场规模比较（enterbrain调查数据）

	硬件	软件	合计
2010年度（统计期间：2010年3月29日-2011年3月27日，52周）	1706亿8000万日元	3019亿2000万日元	4726亿日元
2009年度（统计期间：2009年3月30日-2010年3月28日，52周）	2161亿8000万日元	3328亿9000万日元	5490亿7000万日元
与前一年度比值	79.0%	90.7%	86.1%

2010年度游戏销售套数前5名（enterbrain调查数据）

平台	游戏名称	发行商	发售日	年度销售套数
NDS	口袋妖怪黑/白	POKEMON	2010年9月18日	514万9022套
PSP	怪物猎人携带版3rd	CAPCOM	2010年12月1日	437万2182套
Wii	Wii派对	任天堂	2010年7月8日	182万6857套
NDS	勇者斗恶龙怪兽仙境-Joker2	SQUAREENIX	2010年4月28日	128万3423套
Wii	超级马里奥银河2	任天堂	2010年5月27日	95万6853套

2010年度各主机硬件销售台数（enterbrain调查数据）

硬件名称	2010年度销售台数	累计销售台数
NDS	252万3142台	3259万8870台
N3DS	80万1423台	80万1423台
PSP	264万499台	1686万7853台
Wii	139万7498台	1153万4590台
PS3	140万7126台	634万1950台
Xbox360	19万5563台	144万8665台

※NDS包含NDS、NDSLite、NDSi与NDSiLL，PSP包含PSP与PSPgo



《战地3》预定11月上市 EA称目标要打倒《使命召唤》

美商艺电执行官JohnRiccitiello近日在一场名为广告时代会议中演讲时指出，《战地3》与Activision的下一款《使命召唤》新作营销预算将可以轻易地超过1亿美元。可以嗅出两大第一人称射击游戏的大战即将开打。

JohnRiccitiello在广告时代会议主题演讲时，更直接表明《战地3》就是要设计来让《使命召唤》躺平，公司最终目的就是希望让《战地》成为当代最受欢迎的射击游戏系列品牌。

根据外电报导指出，如果一切都按照计划进行，《战地3》预定将于今年11月上市，且届时将有大量的营销活动来配合游戏上市。

PC/PS3/Xbox360《战地3》预定于今年11月问世。

随着游戏在11月的冬季上市，战地与使命的大战一定会让寒冷的大地燃器狼烟一片。

《电软》招聘啦！！

职位： 立志把游戏变为工作的编辑！

要求：
1. 熟悉《电软》，热爱游戏，但以为来《电软》就是整天玩游戏的不要。
2. 文笔流畅，有写作相关经验者更佳，但仅擅长梨花体、咆哮体的不要。
3. 有一定的外语能力者优先考虑，连26个英文字母都背不全的不要。
4. 吃苦耐劳、工作效率高者优先，养尊处优的“×二代”们就别来了。
5. 最好擅长某些类型的游戏，当然，并不要求你达到职业选手水准。
6. 以上要求起码要具备4条，只做到3条半的请无视本招聘信息。

方法： 将个人简历发到：yp@vgame.cn，我们会在3天之内电话联系你，注意不要让手机欠费停机，就算你再优秀，我们也不会给你充值的，谢谢合作。



古典气场动作游戏新作《潘多拉之塔直到你身边》

任天堂最近公布，将推出新作Wii《潘多拉之塔直到你身边（パンドラの塔君のもとへ帰るまで）》，并且放出了本作的宣传影片并开放了官方网站。

本作是由曾参与《海贼王大决战！》、《海贼王无限航路》以及《JUMP终极明星大乱斗》等作的GANBARION所开发。游戏内容将会是活用Wii遥控器的动作游戏，可以预测的是本作将不会是单纯的「横握」Wii遥控器来进行游戏，而是试图利用Wii遥控器原本设计的机能而构成游戏的操作。

在宣传视频中现身的神秘少女辅以歌剧风格的配乐、以及崩坏的都市等等都令人感受到本作充满了古典奇幻世界的气场，对于奇幻题材有兴趣的玩家不妨持续注意本作进一步的情报。

Wii《潘多拉之塔直到你身边》预定5月26日发售，售价6800日元。





《如龙OFTHEEND》确定6月9日推出将捐出部分收益赈灾

SEGA宣布，日前延期发售的PS3动作冒险游戏《如龙OFTHEEND（龙が如くOFTHEEND）》，现确认将于6月9日推出。

《如龙》系列最新作的《如龙OFTHEEND》原定3月17日推出，后因3月11日东日本大地震之故，而紧急于3月14日推出前夕宣布延期发售，不过当时并没有确定延到何时推出。

在经过20多天悬而未决的状态之后，本次SEGA终于正式宣布《如龙OFTHEEND》的新发售日为6月9日，价格7980日元。SEGA并预定捐出部分收益给日本红十字会赈灾。





伪百合冒险游戏《少女爱上姐姐2》宣传影片放出、移植掌机登场

Alchemist公开将于2011年4月28日推出PSP恋爱冒险游戏《少女爱上姐姐Portable～2位姐姐～（乙女はお姉さまに恋してるPortable～2人のエルダー～）》，官方于4月8日新公开了本作的宣传视频。

《少女爱上姐姐Portable～2位姐姐～》故事描述：主角「妃宫千早」为长相秀气且文武双全的少年。因为与父亲关系，加上学校的影响使千早无法信任他人、特别是男性，因此千早更加地不想上学与人群接触。为此，母亲为他穿上女装，转学到圣应女子学院就读……



SEGA招牌明星《音速小子》新作影片低调现身怀旧要素藏身其中?

SEGA的招牌明星《音速小子》似乎又将推出新作。SEGA于网络低调释出了关于新作的宣传影片，但并未公开其游戏名称。目前可确定的是新作将会于2011年内于Xbox360/PS3推出。

影片中出现的索尼克奔驰在令人不禁联想到《音速小子》2D时代地图对象的场景，并且展现出丰富生动的动作。在影片后半还突然现身了较为「旧式」风格，头身比例圆滚的索尼克。到底一同奔驰的新旧版本索尼克会擦出什么火花和新玩法，值得注意。

相信这款游戏一定会令许多对索尼克怀有别样感情的玩家心动。



《梦幻俱乐部ZERO》泳装与卡拉OK二重唱追加下载

D3Publisher制作，目前贩卖中的Xbox360恋爱模拟游戏《梦幻俱乐部ZERO（DreamClubZero）》，于3月29日释出追加下载内容目录第4集，预定分3次释出目录中收录的新服装与新功能。

本次预定放出的新服装包括穿着后胸部罩杯会升级的「罩杯升级泳装」，来自《御姐玫瑰（お姉チャンバラ）》女主角彩造型的「彩的战斗服」等丰富的追加服装与配件，之外还追加了可以让两名女侍一同登台进行卡拉OK歌舞表演的「美梦★二重唱」。





《剑与魔法与学园3D》可爱风正统3D迷宫探索RPG立体化掌机现身

ACQUIRE公布，将于2011年内在N3DS推出正统3D迷宫探索角色扮演游戏《剑与魔法与学园3D（剣と魔法と学园モノ。3D）》。

《剑与魔法与学园3D》是2008年6月在PSP初次登场的《剑与魔法与学园》系列首款N3DS作品，以剑与魔法的奇幻世界冒险者养成学校为背景，承袭系列特色的可爱美术风格与正统迷宫探索玩法，收录全新的登场角色与故事剧情，并透过N3DS的3D立体显示来强化3D迷宫探索的临场感。





虚拟宠物《EyePet&Friends》新作制作中运用两支PSMove互动

SCE于PlayStation.Blog宣布，将推出利用PlayStationEye视讯摄影机所制作的虚拟宠物游戏《EyePet》系列的新作《EyePet&Friends》，预计于2011年内推出。

根据PlayStation.Blog表示《EyePet&Friends》将会遵循前作玩家以及游戏评论所得到的建议来进行重新设计调整。本作将可以两人同时使用两支PlayStationMove来游玩，画面上也可以一次让两只宠物登场，进行交流互动等等场面，可以体会前作所没有的乐趣。





PS3全球累计出货突破5000万台 PSMove动态控制器超过800万套

索尼计算机娱乐（SCE）今（15）日发表，PlayStation3（PS3）全球累计出货台数已于3月29日突破5000万台，PlayStationMove（PSMove）动态控制器全球累计出货套数也在4月3日超过800万套。

目前已推出的PS3游戏款数达2128款，其中包括89款支持3D立体显示的游戏，至2010年底止累计销售套数达4亿800万套。与PS3同时起步的PlayStationNetwork网络服务，目前已于59个国家地区展开，至3月20日止的累计登录会员数达7500万人，至2月底止共提供10万5988种下载内容（含3万2840种游戏内容)。

此外，2010年9月起陆续在欧洲、亚洲、北美与日本推出的PS3专用体感控制器PSMove动态控制器，出货套数也在4月3日超过800万套，至3月24日止已推出155款支持游戏。



欧美著名媒体爆料任天堂Wii后续机神秘形态……

来自GameInformer、IGN、CVG等多家欧美游戏媒体的消息指出，任天堂可能会在今年E3展（6月7～9日）前发表Wii后继机种，各方消息来源并透露了该后继机种的硬件规格概略，供玩家参考。

率先爆料的GameInformer指出，任天堂最迟会在E3展前发表Wii后继机种。该后继机种将支持高分辨率绘图，画面表现与PS3及Xbox360同等。任天堂已经对多家游戏发行商展示过该后继机种，让发行商在2012下半年推出前有充足的时间开发游戏。

接着爆料的CVG指出，任天堂预定于6月E3展发表Wii后继机种，预计2012下半年推出。该后继机种具备FullHD绘图功能与超越PS3及Xbox360的处理效能，并可向下兼容Wii。该后继机种将配备全新控制器，不单单只是Wii遥控器的升级版，还内建高分辨率屏幕。

后续跟着爆料的IGN指出，Wii后继机种将具备明显超越PS3及Xbox360的处理效能，支持1080p分辨率，企图藉此夺回核心玩家市场。任天堂将于本（4）月发表该后继机种的预告，6月E3展进行全面展示。IGN并补充表示CVG报导中透露的新控制器内建屏幕具备触控功能。

不过以上消息尚未得到任天堂方面的确认。





《真·三国无双6》第5波追加下载内容放出追加新武器「炸弹」

TECMOKOEIGames自4月7日起放出PS3策略动作游戏《真·三国无双6》的第5波追加下载内容，包括「武器追加组合『炸弹』」与「《真·三国无双》剧本『黄巾』」。

「炸弹」是追加下载的新武器，装备后可以施展以炸弹在周遭引发大爆炸的广范围攻击。下载安装后会在武器清单中多出1个「炸弹」的品项，可透过武器店制作或是完成战史模式追加剧本「武器追加组合『炸弹』」的方式来获得威力更强的炸弹。

【武器追加组合「炸弹」】（价格100日元）

「《真·三国无双》剧本『黄巾』」是战史模式的新剧本。以重现《真·三国无双》的「黄巾关卡」为主轴，收录「黄巾之乱」、「苍天讨伐战」、「来自上天的试练」3个重制剧本。

【《真·三国无双》剧本「黄巾」】（价格200日元）



TOP HOT TOP GAME NEWS 新闻直击

●《海贼王无限航路SP》5月发售前第二波情报

NAMCOBANDAIGames制作N3DS动作冒险游戏《海贼王无限航路SP（ワンピースアンリミテッドクルーズスペシャル）》公开因先前日本东北大地震而延期发售的本作，将于5月26日发售。也同时公开了新宣传影片，供玩家参考。

《海贼王无限航路SP》是结合先前在Wii推出的《海贼王无限航路第1章》与《海贼王无限航路第2章》两款游戏而成的合集，追加了丰富新要素与剧情，并透过3D立体显示强化视觉效果。并且将各种选择菜单置于下屏幕，更加方便。



●《最终幻想纷争012》中英文版特别情报

台湾索尼娱乐（SCET）11日宣布，SQUAREENIX制作的PSP格斗对战游戏《最终幻想纷争012（Dissidia012FinalFantasy）》中英文合版确定将于5月10日推出。

《最终幻想纷争012》是2008年12月推出的《FinalFantasy》系列20周年纪念作《最终幻想纷争》的续作，承袭前作集合历代登场角色展开超时空对决的特色，以秩序与混沌的第12次战争为主题，追加新角色与新系统等丰富新要素。

《最终幻想纷争012》继3月3日推出日文版、3月24日推出英文版后，本次SCET正式确认去年12月在亚洲电玩展发表的中英文合版将会在5月10日推出。中英文合版将以北美版为基础，在事件场景中采用日文语音与中文字幕，之外的选单与系统讯息则是采用英文。

SCET并与SQUAREENIX合作，推出PSP主机同捆版，内含游戏软件、特别样式PSP主机（PSP-3007XUW）与《最终幻想纷争012》人偶模型1个。

特别样式PSP以珍珠白为基底配色，正面印有天野喜孝绘制的混沌之神卡欧斯（Chaos）与秩序之神珂丝摩思（Cosmos）的插画，背面与侧面边框为墨黑色，并内建原创主题。

PSP《最终幻想纷争012》中英文合版预定5月10日推出，预约者还将获得特制精美文件夹1个。





●游戏改编动画《战国BASARA剧场版－TheLastParty－》

高人气作品《战国BASARA》即将在今年6月份推出的新作动画电影《战国BASARA剧场版－TheLastParty－》，近日释出了60秒的预告宣传影片。

以电玩游戏为原著，《战国BASARA》故事背景虽然是设定在武将辈出的日本战国时代，但以史实作为基础，还融合了大量的幻想要素，加上帅气流畅的动作感、独树一格的角色设定，以及不时穿插的许多恶搞与流行内容，因而受到许多人的喜爱。

本次新作主要参与演出声优包括了中井和哉、保志总一朗、大川透以及关智一，作品的监督野村和也过去曾执导《战国BASARA》第二季动画。而在全新制作的电影版内容中，赌上性命以及国家的武将们，将要在关之原面对宿敌们，展开最后的战役－－！



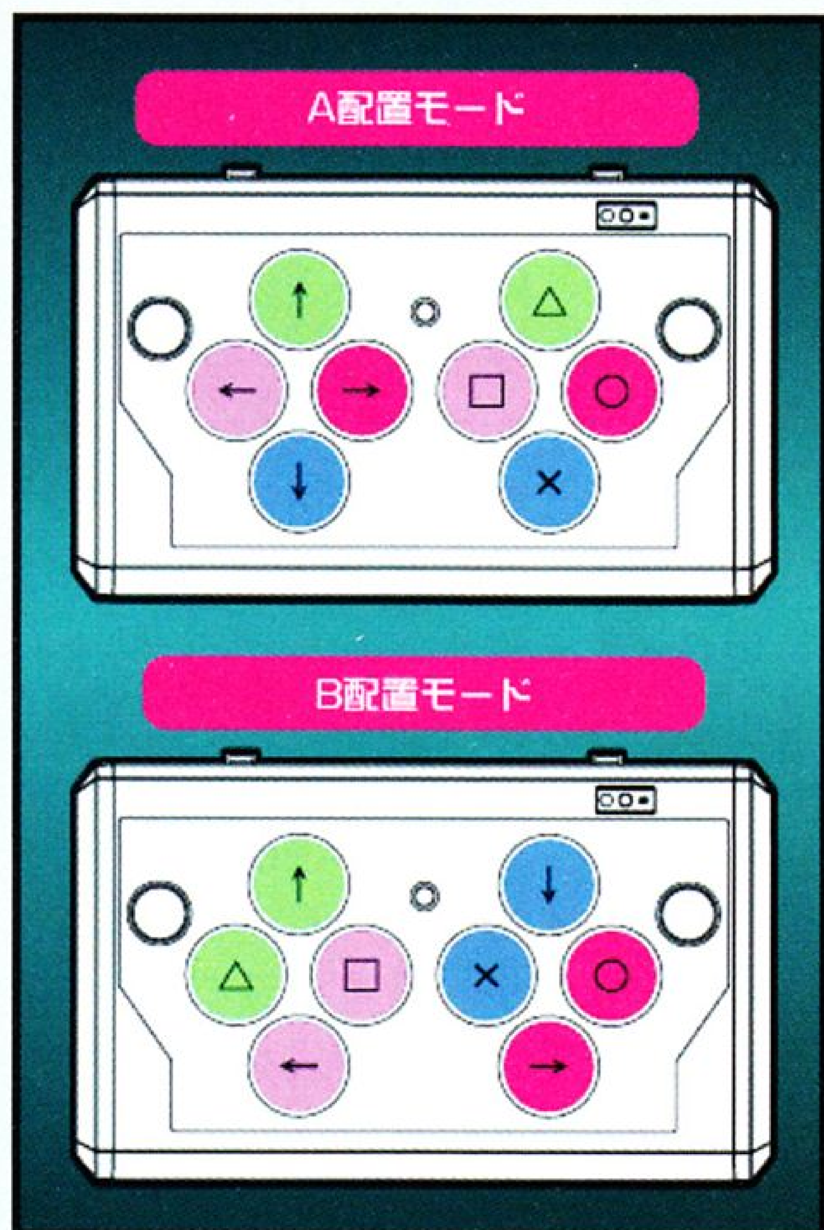
●《初音未来-梦幻剧院2nd》专用摇杆

HORI宣布，日前展开的PS3音乐节奏游戏扩充软件《初音未来-梦幻剧院2nd（初音ミク-ProjectDIVA-ドリーミーシアター2nd）》专用大型摇杆商品化企划，官方于日本动画网站niconico放出了本控制器试作品的实际游玩影像。

《初音未来-梦幻剧院2nd》专用大型摇杆，仿照街机版《初音未来-名伶计划-Arcade》框体的规格样式，配备直径10公分的大型按钮。另外也确认将可以用于前作《初音未来--梦幻剧院》。

影片中由工作人员实际示范了控制器的游玩，并偷偷透露出了《初音未来-名伶计划-梦幻剧院2nd》的些许游戏画面。接上了PS3的控制器如同大型机台一样按钮会随着游戏节奏闪烁。

本控制器可透过开关切换2种按钮配置，包括仿PSP版左右各配置4向按钮A配置模式，以及仿街机版样式排列成一直线的B配置模式。按钮圆顶盖可以配合模式切换拆卸交换，也可以使用附属的黑色平顶盖将不使用的按钮盖住。





●《女神异闻录4》改编动画情报放出！CV大亮！

PS2灵异角色扮演游戏《女神异闻录4》正式宣布将推出电视动画作品。

2008年推出的人气作品《女神异闻录4》，故事以日本乡村小镇「稻羽市」为舞台，刚转学到稻羽市八十神高中二年级的主角，在追查神秘连续杀人事件时，潜在的「PERSONA」能力觉醒，同时也开启了进入异世界的大门，与其他PERSONA召唤者一同挑战神秘的迷宫。

官方已公布的参演声优名单皆与游戏相同，包括了浪川大辅、森久保祥太郎、堀江由衣、以及小清水亚美；而担任作品监督的岸诚二过去曾执导有《AngelBeats!》、《濑户的花嫁》、《天体战士》等作。

《女神异闻录4》动画版目前尚未宣布作品预定推出时间。

＝STAFF＝
主视觉设定：金子一马
角色原案：副岛成记
音　　乐：目黑将司
动画制作：AICASTA
监　　督：岸诚二

＝CAST＝
鸣上　悠：浪川大辅
花村阳介：森久保祥太郎
里中千枝：堀江由衣
天城雪子：小清水亚美

●无名部队的战斗——游戏改编动画《战场女武神3OVA》

改编自SEGA所推出的PSP战略角色扮演游戏的《战场女武神3OVA》，今（13）日官网释出了宣传预告动画。

《战场女武神3》故事舞台设定在1935年虚构的欧洲大陆，拥有强大力量的帝国、联邦和夹在其之间的加利亚公国所展开的故事。时间轴与第一作《战场女武神》相同，描述加利亚公国正规军422部队，通称「无名的部队」在大战中决意保卫家园，不为人知的战斗。

参与作品演出的包括了中村悠一、远藤绫、浅野真澄、桐本琢也、山寺宏一、久川绫、入野自由、千叶进步、井上麻里奈、桑岛法子、丰口惠、福山润、大原沙耶香…等声优。

动画歌曲将由演唱过多部动画、游戏主题曲的飞兰演唱主题歌「灯-TOMOSHIBI-」，片尾曲「いつか咲く光の花」则由活跃的热门歌手栗林美奈实演唱。

动画《战场女武神3OVA》前编，将在4月13日于「PlayStation(R)Store」、「Qriocity」率先推出，而Blu-ray与DVD光盘预定6月29日于日本发售，有兴趣的人不妨前往官网欣赏宣传影片。



稻船敬二

最新访谈

理想是在KONAMI工作但却在CAPCOM待了23年，只拥有专科学历的他，却参与《生化危机2》、《鬼武者》、《洛克人》等的制作，继神谷英树、冈本吉起、三上真司之后，于去年10月辞职的稻船敬二，最近的状况又如何呢？2011年4月，在稻船参与的日本ニコニコ网站现场直播节目“ドンハン稲船の金ドブTIME！”中，我们了解到一些关于他的最新情况，在下面介绍给大家。







●新公司始动comcept与intercept

2011年4月4日，东京都ニコニコ网站的现场直播工作间内气氛异常，异常的热闹，因为正在直播游戏人稻船敬二的节目——“ドンハン稲船の金ドブTIME！”。实际上，稻船先生早在4月1日就向社会公开了他两家新公司的官方地址，这次节目的名字也是遵循稻船的意思，“不能做半吊子的游戏，卯足了劲儿干！”，根据他常说的话，节目组最后采用了这个最能体现他性格的节目名。

从CAPCOM离职后，很快就想好了以后的打算，他开玩笑地说“那就开公司吧，走一个！”，还没来得及享受“悠长假期”的闲暇，他马上就投入到下一个工作中，现在我们所知道的他旗下两家公司之一的comcept会社的官网其实早在2010年12月1日就创建了。Comcept会社的目标是创造出有趣、快乐、恐怖、感动，涉及领域广泛（包括游戏、影像、书籍以及各种创意）。与涉及范围广泛的comcept会社不同，intercept会社诞生初始的目标就是游戏业界，因此在公司官网上写着稻船亲笔的公司简介，“公司承载着对日本游戏业界的危机感、以及我本人对新目标的挑战”，并且“谁也不能模仿、凝聚人的力量、超越时代的作品”这三句话成为了他公司的3个关键词。

两个公司的会社员加在一起共有20人左右，比起之前在CAPCOM时被900名部下簇拥着的时候反差相当之大，不过稻船却说，这样反而和大家的感觉更近了，距离感没有了，但是支出却成大问题，稻船敬二甚至说可以先接一些小项目，然后再慢慢发展这样，从中可以体会出创业的艰辛。当谈到人才招聘的问题时，他说，只要愿意和我一起同甘共苦的人，他都欢迎加入，但面试时他还是很看重对方是否有自己的想法，毕竟创意是第一的。

●社会性游戏不得不被认可

在现场直播的过程中，不断提及“社会性”（社交类，最著名如“偷菜”等）游戏，在稻船敬二看来这些当然不是自己擅长的，所以就只好先谈论自己比较熟悉的动作类游戏，但越是这样，越激发起大家想听听他本人对这类游戏的意见，于是最后，稻船不得不说，好的游戏都有一种精神在里面，这就是游戏性，而并不只是家用机才占据着游戏性，大家应该从以往的局限性跳出来重新思考，能够凝聚几百万人的游戏，为什么要避开它而不认可它呢？在场的很多人都是单机游戏至上主义者，于是稻船又回顾了一下FC时代，当时的游戏画面中就连美女都是马赛克，根本看不清样子，但是玩家的补完能力是无穷的，只要你提供给游戏一个壮阔的世界观，剩下的不管是画面还是女孩的样子，玩家都可以在自己的脑中进行补完。可以说，当时FC的很多创意至今仍然没有找到对手。

●对游戏业界的分析

很多人都觉得现而今的日本业界十分闭塞，稻船敬二也抱有同感，如何打破这种状况、怎样守护游戏业界，需要经营者和游戏制作人一起努力，凭借日本优秀的制作能力，抱着“我才不会输给你”这样的信心，在国际友人的协力下，一定可以制作出优秀的作品。当提及索尼的次世代掌机NGP时，稻船说，“感觉是可以进行一场有趣战斗的主机”，让核心玩家觉得是“可以替代家用机的掌机”，总之，就是给了很高的评价。现场直播的最后，很多人向稻船探讨人生，有人提出了自己的烦恼，“自己已经连续两年保持营业水平第一的好成绩，但是还没有被晋升，是不是该考虑换工作了？”，而稻船给出的答复是，“两年还看不出什么，拿出力量去超越你的上司，如果干个五年的话还没有变化，到时候再考虑换工作看看。”其实在人生这个神奇的舞台上，有时候总是会后悔一些事情，但是虽然在后悔的这件事上，有一些失去的东西，不过作为成长经历的一部分，也丰富了自己的阅历，最后，稻船敬二用这句话来收尾，“与其害怕失败，不如向着胜利的喜悦去努力！”

稻船敬二今后会奉献出什么样令人惊喜的游戏呢？让我们拭目以待吧。







走进2CH

2CH简介：2CH是日本最大的BBS，每天在线人数在8000万人以上，著名的影视作品《电车男》就是以在2CH的留言为原型的真人真事进行改编创作的。这里聚集着大量对现实有着自己看法的人，也写下了很多在现实社会中不能随便说出来的心里话，面对面比较腼腆和含蓄的日本人，在这里就变得比较直白，下面是最近2CH上一些与游戏相关的热点讨论。

●NDSi引起的恐怖事件

2011年2月，横滨市一位15岁的初中少年（15岁），使用NDSi上网，发出了一则“潜伏公告”，上面宣称，2月11日晚上21点左右JR线新宿车站入口附近会有歹徒潜伏，不想出事的话就去想想办法。日本警视厅搜查1课在次日（12日）宣布破获此案，在犯罪嫌疑人发出通告后，11日当日有近500人聚集在JR线新宿车站的入口附近，而警方也因此动用了280名警力维持现场秩序，嫌疑人见到现场的混乱后，曾试图逃往大阪，此事件让人想起08年发生在秋叶原的“无差别杀人事件”。



留言节选

NPC1：所以啊，我都没买过DS！
NPC2：这么看来，现而今发展到3DS，估计该有更大条的事件出现才对。
NPC3：跟痴汉一起关起来吧！
NPC4：这太2了，要是我的话，我就不写在BBS上，直接去做。
NPC5：这跟DS没什么关系吧？
NPC6：因特网上颓废多。
NPC7：小孩儿怒了。
NPC8：真是不明白现在的孩子，好多网上都不对未成年人进行限制的。
NPC9：楼上你才未成年！
NPC10：哥们儿放出来的话，今年该上高中了吧？

●《怪物猎人》&《街霸II》作者船水氏最新放言

2011年初，曾经创作过《怪物猎人》&《街霸II》的船水纪孝在网上公布了最近工作情况：“正在为NGP开发游戏，那必须得是好游戏，接近PS3的水准玩起来又不觉得累的内种，画面非常漂亮绝对是别家公司做不来的，也很想借此机会做个与PS3联动的游戏，不过支持3D很够呛。”

留言节选

NPC1：这意思绝对是说3DS卖不出去吧喂！
NPC2：果断买NGP，这哥们儿还是有点儿意思的，我玩过他在NGC平台的游戏。
NPC3：给我做个类似怪物猎人的游戏出来！
NPC4：3DS最致命的就是对眼睛不好。
NPC5：对对，别一弄3D就扎堆儿，也不儿说3D的就是好，别迁就自己。
NPC6：给我做个低年龄向的游戏！
NPC7：楼上的话让我想起SS、PS时代，内时候儿就是扎堆儿做3D游戏，10几年了，还是没变。
NPC8：NGP要是能做出PS3效果的就好了，不过首先在PS3上做出PS3效果的游戏来吧！游戏人你们醒醒！
NPC9：我买了Wii，后悔了。
NPC10：无图无真相，有视频更好~

●证券公司评论员文章“3DS发售获得成功！”

2011年4月12日，日本JPモルガン証券发表了一篇名为“3DS主机发售大获成功”的评论性文章，原文大意是，3DS在消费低迷期以及受到灾害影响的时间段发售，可谓是大获成功，比起DS时的发售情况，3DS较早登陆海外市场，进展可谓比较顺利，DS的软件虽然还不多，但是收益非常之高，并且在海外很有发展。



留言节选

NPC1：终于开始YY了吗？
NPC2：大多数人都以为必败的，没想到却成功了。
NPC3：这是和旧型号主机做的比较吗？
NPC4：任天堂的两大股东：山内博、モルガン证券。
NPC5：哇靠，楼主你去屎吧你~！
NPC6：在那名为任天堂的长城上，升起了一道虚无的狼烟。
NPC7：楼主鄙视你~
NPC8：只要达到目标的一半就算成功了。
NPC9：证券公司这熊孩子能说真话吗？不给力啊楼主。

●5月15日，Wii有望降价1/4

据可靠消息，海外Wii的价格将在5月15日将价格下调1/4，有传言是因为去年业绩下滑的原因导致，也有消息宣称价格下调的行动将会在E3展之后的6月进行，并且会有《卡片马里奥》同捆降价版发售，不过估计是谣言。

留言节选

NPC1：Wii发售迫近？
NPC2：降价以后马上推出新主机也没意义啊。
NPC3：买Wii的时机终于到了！
NPC4：现在看来，Wii也已经快成过去时了。
NPC5：我对Wii有三大不满，1，十字键按起来很辛苦；2，加减键和Home键太近，老按错；3，打体感牌但是体感游戏太少了。
NPC6：PSP、3DS、PS3、Wii周销售比率是35：32：22：8
NPC7：我只玩儿DQ，无论是GBA还是DS。
NPC8：靠，家用机Wii要15000日元，掌机3DS要25000日元。
NPC9：PSP发布的时候不是也比PS2价格高吗？
NPC10：据说E3展要公布新主机~

●日本人对无双系列的期待~

你最想在无双系列出现的武将是？使用的武器以及背景舞台？还有对系统的看法。

NPC1：甲斐姬、鹤姬还有朝仓宗滴和长野业正，总觉得日本东北的武将太少了。
NPC2：我想让杂兵更强一些。
NPC3：白马将军张苞超帅的，还有颜良、文丑、田丰、诸葛瑾和袁术。
NPC4：刘封也不错啊，演义里很不起眼，但是在正史里很活跃的样子啊。
NPC5：有没有可能创作个大村、有马和龙造寺的大战情景啊。
NPC6：朱然、鲁肃、郭嘉。
NPC7：很喜欢东西大战时的真田。
NPC8：真田信之、井伊直政、女性化的上杉谦信~
NPC9：卑弥呼、近藤勇、天草四郎、坂本龙马。

●吉尼斯世界纪录游戏排名前10的角色

在“吉尼斯世界纪录”官方网站进行的人气游戏角色投票中，有超过1万3千人进行了投票，结果如下：



1马里奥（《大金刚》，任天堂，1981年）
2林克（《塞尔达传说》，任天堂，1986年）
3士官长（《光环》，Microsoft，2001年，）
4索利德（《合金装备》，KONAMI，1987年）
5克劳德（《最终幻想7》，SQUARE，1997年）
6吃豆人（《吃豆人》，NAMCO，1980年）
7劳拉（《古墓丽影》，EIDOS，1996年）
8弗里曼（《半条命》，VALVE，1998年）
9奎托斯（《战神》，SONY，2005年）
10索尼克（《索尼克》，SEGA，1990年）

NPC1：马里奥他弟弟路易吉排第几啊？
NPC2：意大利水管工大哥真强悍~
NPC3：索尼克太低了，FF太高了。
NPC4：只喜欢马赛克形状的马里奥。
NPC5：怎没有街霸2的角色啊？
NPC6：鸣人和悟空怎没入选啊？
NPC7：都是老游戏啊？都是年纪大的人在投票吧？还是说现在的游戏都让人记不住角色名啊？
NPC8：指定日本范围的话，无双里的人物也会入选吧？

游戏史

隆

《街霸》历来的主角，从小被钢拳收养，在钢拳的培养下变成了一位出色的格斗家，是击败了沙加特和豪鬼的高手，但是却因为如此一直追寻着更高的格斗目标，身体内一直压抑着一股邪恶的力量。

克雷格·马杜克

世界散打冠军，同时也是豹王的杀父仇人，但是和豹王King之间多次交手败北之后，思想上发生了转变，两人也变成了好友，同时马杜克也是《铁拳5》中的Armor King。

肯

和隆一样都是钢拳的弟子，但是为人很高调，在升龙拳方面造诣很深，一直把隆当作自己最强的竞争对手，同时也是自己最好的朋友，另外肯已经结婚并且有了宝宝。

鲍勃

这个人物的原型是我们国人熟知的武打明星洪金宝，鲍勃是一位格斗技的天才，但是因为一直找不到对付体型巨大对手的方法所以开始增加体重，但是即使看上去很胖，但是速度一点也不受影响。



PS3 / X360	本刊译名：街霸X铁拳		发售日未定
	格斗	CAPCOM	价格未定	日语
	蓝光/DVD	人数未定	分辨率未定	审查预定

CAPCOM与NGBI于Captivate 11公开了格斗游戏《街霸X铁拳》的大量新情报，包括参战角色、游戏CG以及对战影片等等。《街霸X铁拳》将由CAPCOM开发，在《街霸》世界观中让《铁拳》角色登场。另外之后也会推出由NBGI开发，在《铁拳》世界观中让《街霸》角色登场的《铁拳X街霸》。



街霸男一号VS铁拳男一号



古烈

美国大兵是我们对古烈最初的印象，还是个孩子的时候，他就接受了特种部队的严格训练，因为最好的朋友查理死于维嘉之手，所以一直寻找着机会为挚友报仇。



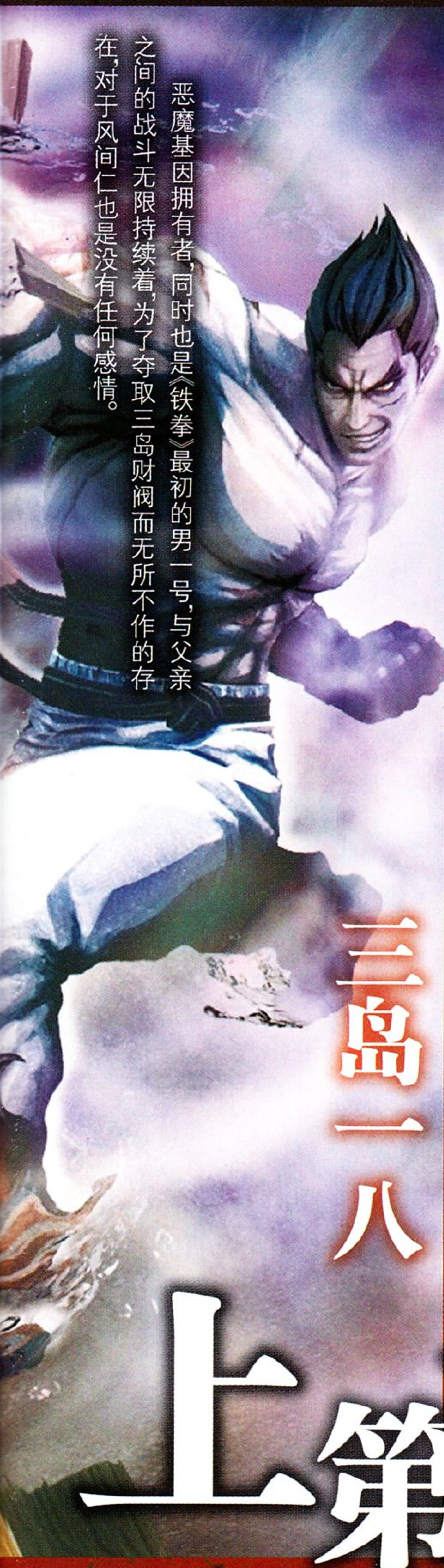
尼娜·威廉姆斯

尼娜在她小的时候就接受父亲所教导的暗杀术，还从母亲那里学到的护身术合气道，最终尼娜成为了一名顶尖的杀手。和妹妹安娜的关系亦敌亦友，一见面就大打出手。



春丽

春丽是一位国际刑警，他的父亲死于维加之手，为此一直追寻着维加的下落。春丽是我们中国玩家最熟悉的街霸人物，出色的腿技和气功是春丽的长项。



三岛一八

恶魔基因拥有者，同时也是《铁拳》最初的男一号，与父亲之间的战斗无限持续着，为了夺取三岛财阀而无所不作的存在，对于风间仁也是没有任何感情。

上第一混乱……





一切用实力说话

最强VS最强！！

作为格斗游戏界至高顶点的两款作品，本次对决让所有喜欢格斗游戏的玩家为之兴奋不已，相信本作绝对不会让我们失望。





穿越世界观的究极武斗剧



Touch! DoublePen Sports.

タッチ!ダブルペンスポーツ

NINTENDO 3DS N3DS	本刊译名：触控！双笔运动			2011年6月2日
	运动	NBGI	4800日元	日版
	卡带	2人	记忆卡容量未定	全年龄

左右手齐上阵 双刀流大亮

本作是利用触笔在3DS上进行的运动类游戏，其中包括棒球、拳击、滑雪、篮球、足球、射箭、滑翔伞，玩家在这7中竞赛项目中，可以选择与对手进行比赛的挑战模式以及挑战自己最佳战绩的单人模式。在运动进行中最难的就是协调好左右手。





击球更高效

→精确的配合，使得挥杆更加有力。

高难度的挥棒 精确到牙齿



没有最强 只有更强

←经过练习之后，总是能超越以前的自己。

投篮大不同

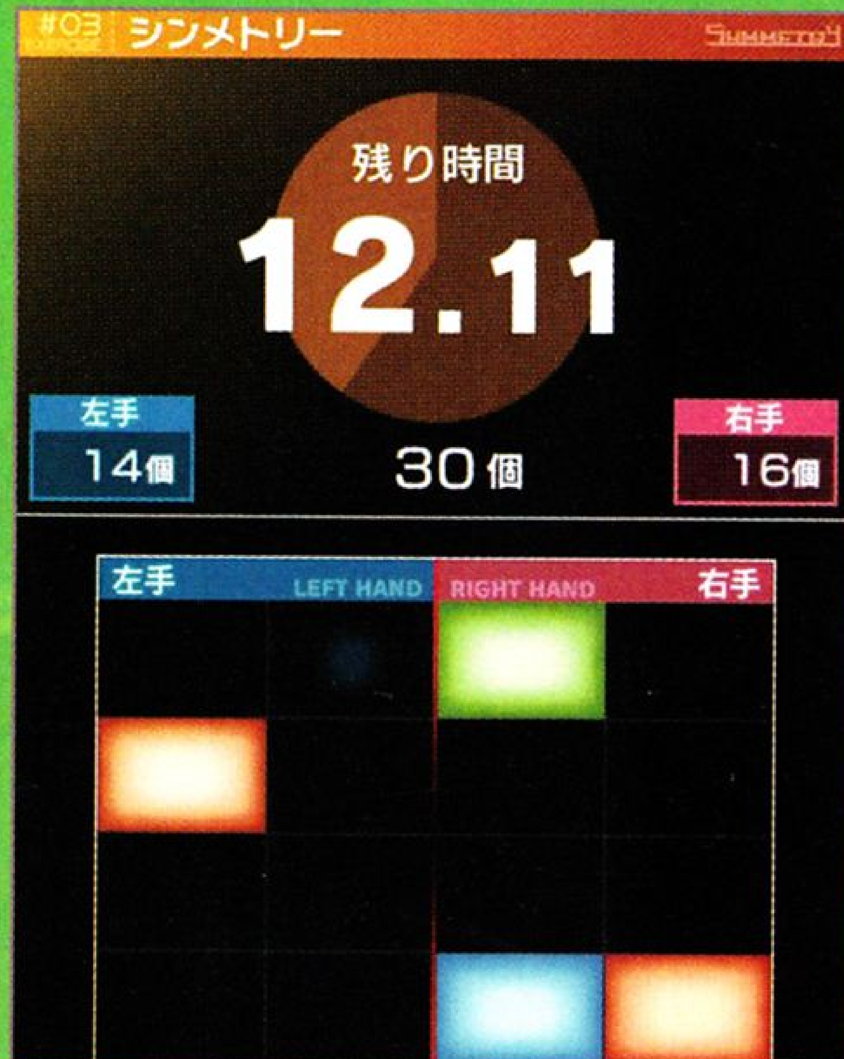
→投篮时双手配合的乐趣在掌机再现。

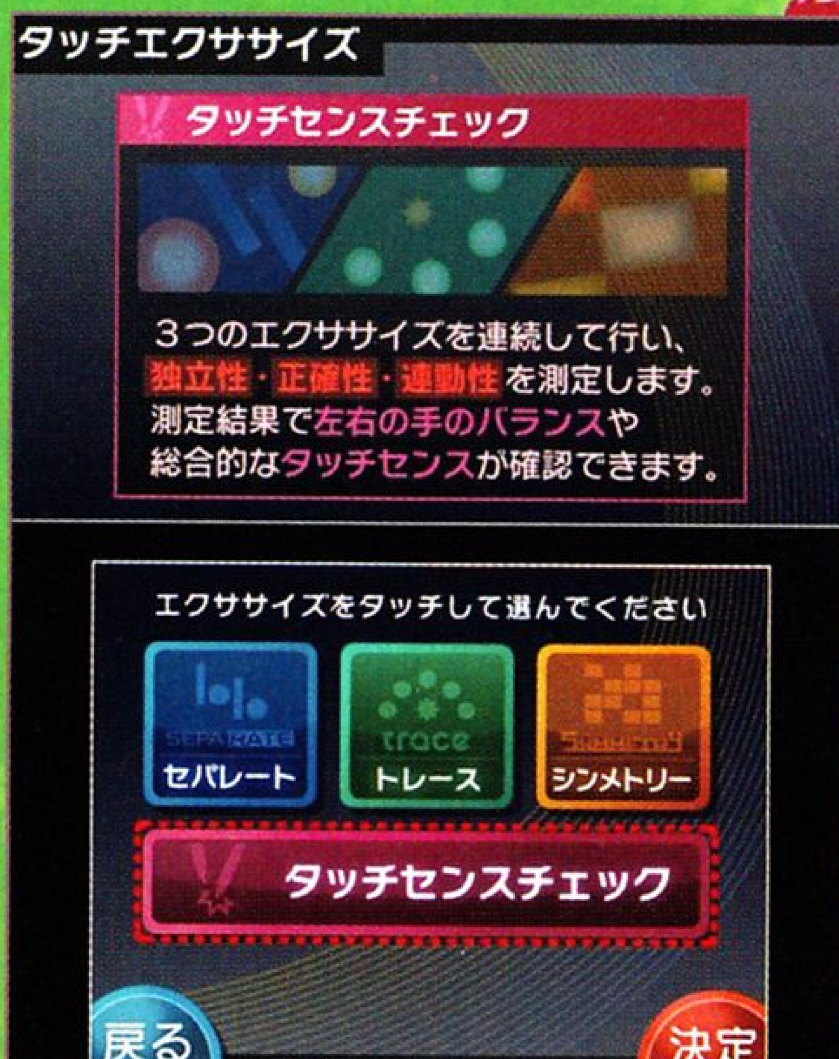


←投篮时的轨迹需要精密计算。

模式随心换

创建个人信息时，名字、性别、肤色、发型、面孔都可以选择，游戏中为玩家设置了60名以上的竞技对手供玩家进行选择，赢得胜利的话就可以获得点数。除此意外，还有每日挑战的随机模式和为初级玩家设置的练习模式。







7种运动亮相

TALES OF XILLIA

テイルズ オブ エクシリア

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：无尽传说		2011年预定	
	角色扮演	NBGI	价格未定	日版
	蓝光	1人	分辨率未定	审查预定

本作是传说系列诞生15周年的纪念作品，以“毫不动摇的信念RPG”为主题，加入了许多旧系列未曾有过的新系统与背景设定。本次为大家带来的是新人物，男女主角在哈米尔村邂逅的少女爱丽泽和玩偶缇珀的情报。善用精灵术的爱丽泽可以通过是否开关缇珀的支援，在魔法增幅和协助防御两种模式间切换。此外同伴们所具有的固有支援技能也将对冒险起到帮助哦。








宁静小镇哈米尔 主角们面临新的邂逅




爱丽泽·鲁塔斯&缇珀

CV 堀中优希 池泽春菜

主人公一行于哈米尔村邂逅的名为爱丽泽的少女。由于在特殊的环境成长不善与人交际，擅长高度的精灵术。肩上的是会说话的玩偶缇珀。








美式英雄主义
以一敌百

英雄再临



那个指尖会吐

PS3 / X360	本刊译名：蜘蛛侠 时空边缘			2011年秋季预定
	动作	Activision	价格未定	英语
	蓝光/DVD	游戏人数未定	分辨率未定	审查预定

本作故事主要设定在两个相互连结不断演进的时间线上，将由《蜘蛛侠2099》漫画系列共同创作者Peter David来进行故事设计。游戏导入了全新的「原因与结果」玩法，玩家在游戏终将可以看到他们的行动是如何意想不到地影响到另一个时间轴上的蜘蛛侠，本作预计今年秋季发售。



穿梭于城市



打击恶势力

→蜘蛛侠一向是保卫城市打击恶势力的正义化身。



高楼大厦间 一闪而过



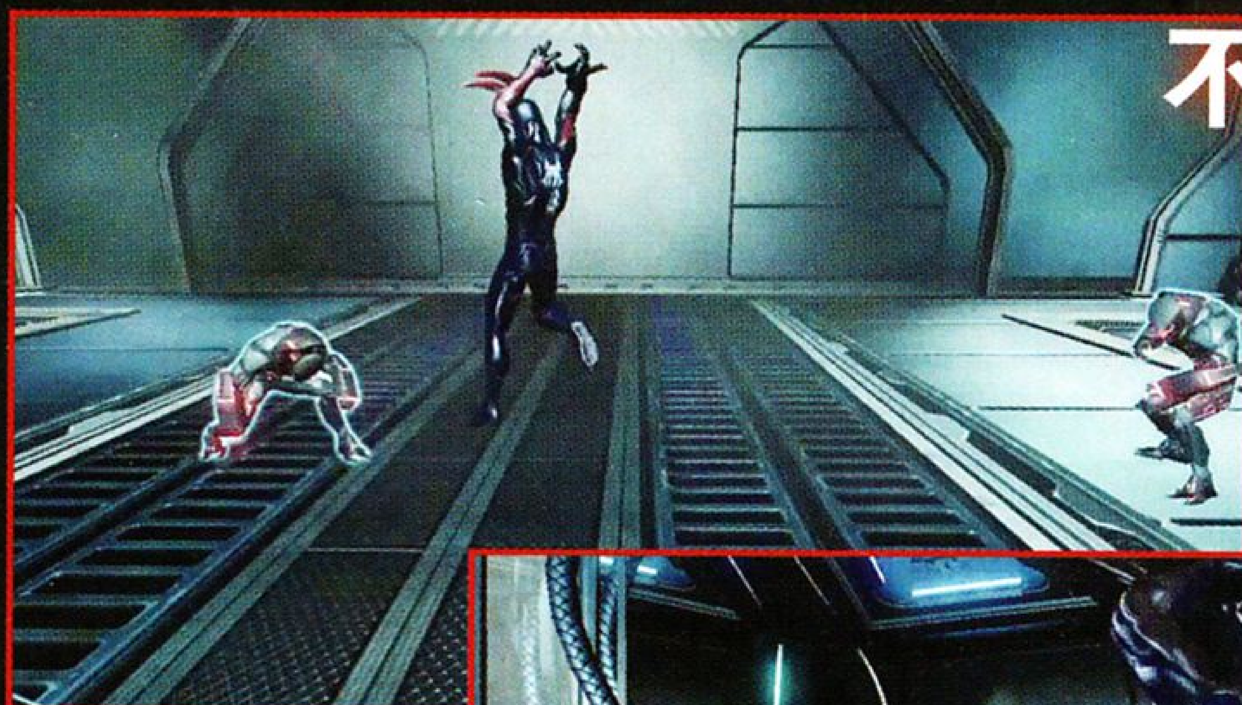
蛛丝射击 无路可逃

→蜘蛛侠得意武器就是可以束缚敌人的强力蜘蛛丝。



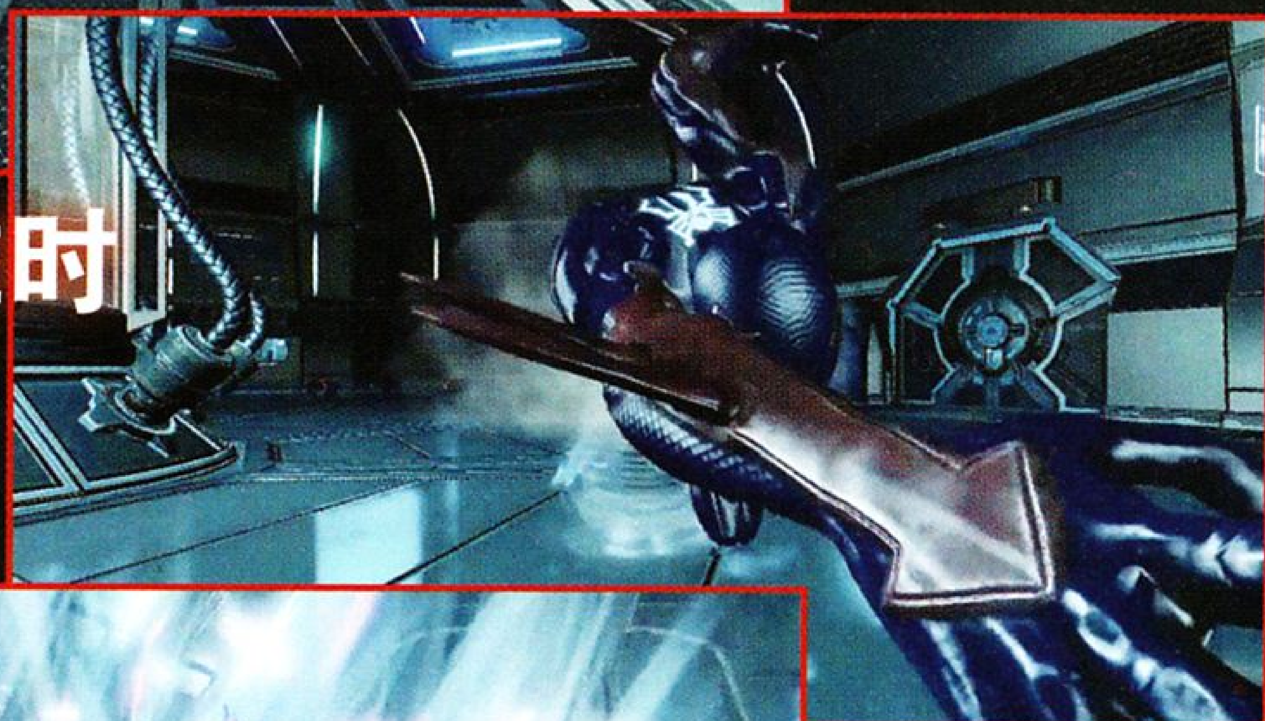
R-MAN™
F TIME

丝的家伙……



不可缺少的邪恶势力

←有光的地方必然有影子出现，有正义的地方势必有邪恶。



英雄受难时

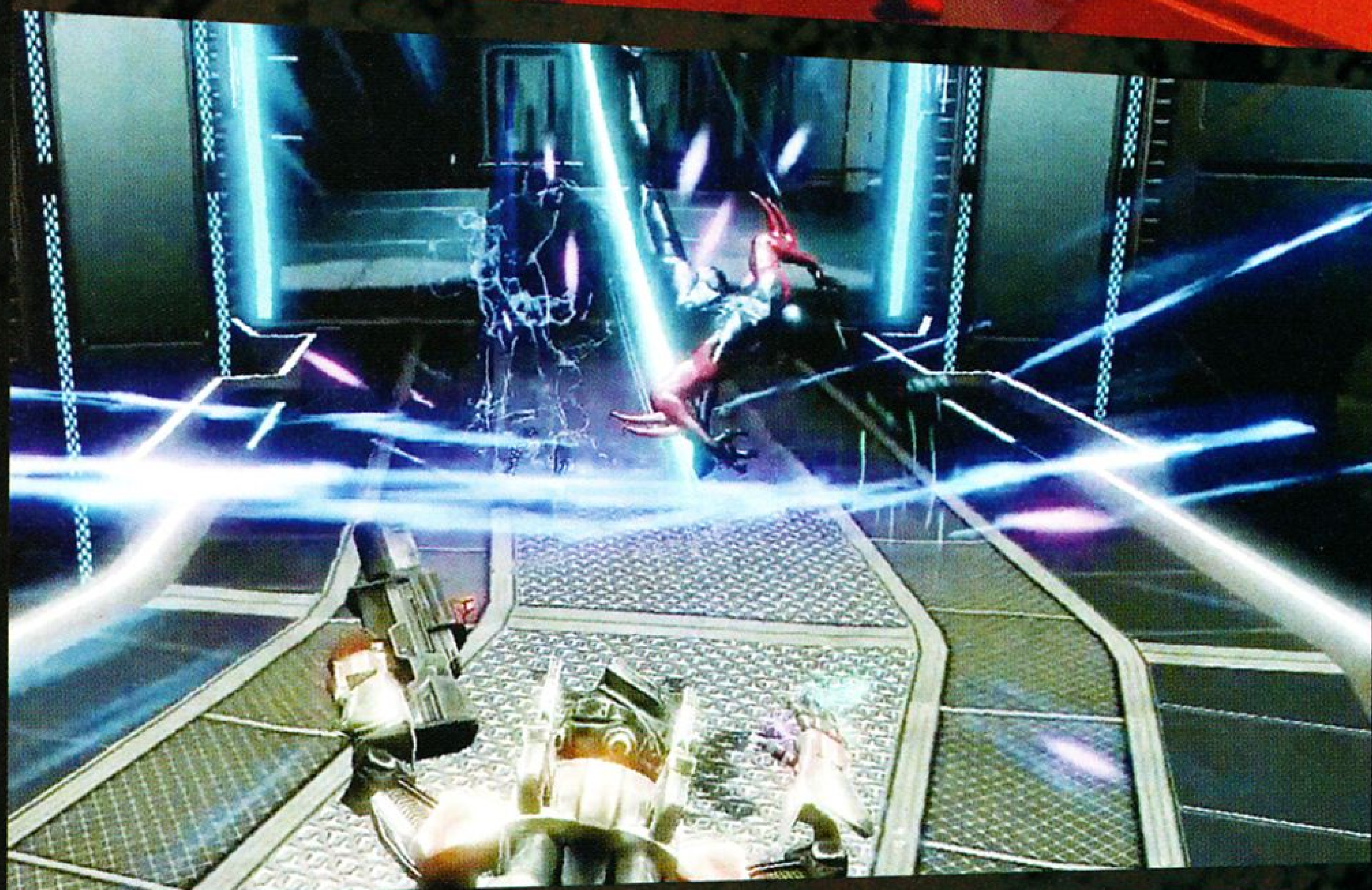
蜘蛛侠也是血肉之躯，也有身处绝境的危急时刻。

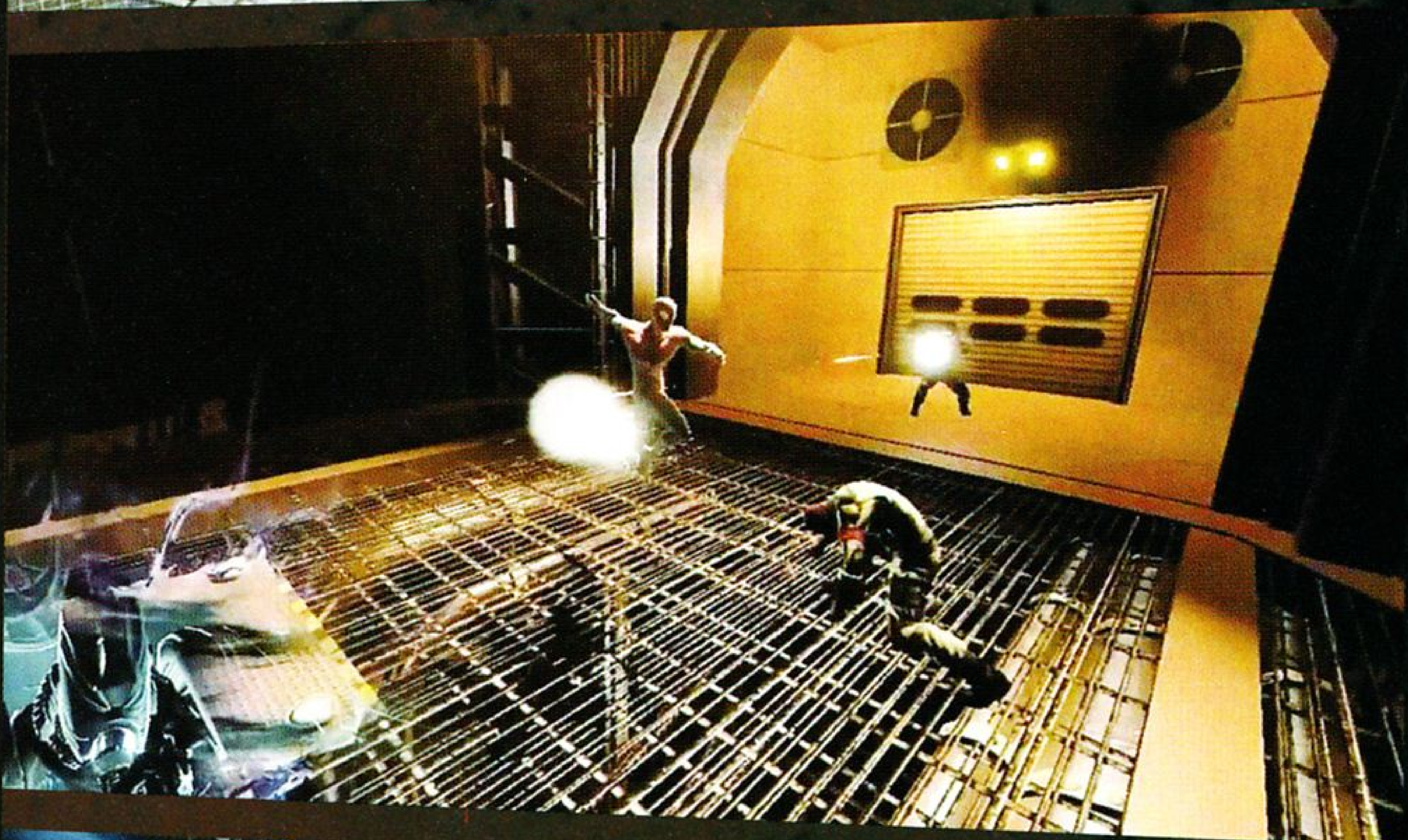


永远的结局华丽一击

但是故事的结尾永远都和我们想象中的一样，正义万岁！















モンハン日記 ぎりぎりアイルー村G

PS Portable PSP	本刊译名：怪物猎人日记 岌岌可危猫猫村G			2011年夏预定
	猫村经营	CAPCOM	价格未定	日版
	UMD	1~4人	记忆卡容量未定	审查预定

以各种可爱的艾路喵为主角的《怪物猎人》系列衍生作品《怪物猎人日记 暖洋洋的猫猫村》如约般的宣布了续作《怪物猎人日记 岌岌可危猫猫村G》的开发消息。可继承前作存档并追加了大量富有个性的新猫咪，以及不断扩张的猫村增添的各种新设施，更有新的G级特有怪物可供狩猎，各位猎人还等什么，一起来振兴猫村吧喵！

猫村新天地 G级解禁

猫村中的各种新增设施



如山般大的猫地藏



与时俱进的猫温泉

↑↓随着猫村的振兴扩大，村中会增加各种全新的设施，它们将会有怎样的作用呢？

G级新怪 迅喵登场



←2G中的迅龙本作也将加入。





↓3rd的雷狼龙也将友情客串。

月下咆哮的雷狼喵





PAC-MAN & Galaga DIMENSIONS

大蜜蜂吃豆再现江湖

NINTENDO 3DS N3DS	本刊译名：吃豆人与大蜜蜂		2011年6月23日	
	益智	NBGI	5040日元	版本未定
	卡带	1人	记忆卡容量未定	全年龄

本作是二合一游戏，在《吃豆人》中，玩家可以使用体感操作3DS主机，选择不同的倾斜角度来操纵小精灵，完成吃豆游戏（如图1）。在《大蜜蜂》中，玩家同样可以利用体感进行操作，不同的是需要做出更多的摇摆角度（如图2）。除了体感控制下的这两款简单操作之外，还加入了《吃豆人世界冠军赛纪念版》、《大蜜蜂军团》等版本。

体感操纵



简单的左右摇摆。



复杂的全方位摇摆。

3D版吃豆游戏

难度激增 乐趣更多



←立体化的敌人与路径，玩家应该以怎样的体感进行操作呢？



→游戏中，会显现出吃豆的经典LOGO，并且伴有街机台出现。

大蜜蜂军团版本

潮来潮往 汹涌又澎湃





→集团版本的大蜜蜂，这真是非同寻常的魄力啊。

怀旧版的大蜜蜂

→令人泪目的怀旧版本大蜜蜂，让很多人思绪万千。



斗转星移 再度相遇



仿佛回到从前

GRAND KNIGHTS HISTORY

PS Portable PSP	本刊译名：圣骑士战史			2011年夏预定
	幻想角色扮演	MMV	5229日元	日版
	UMD	1~∞人	记忆卡容量未定	审查预定

以曾经开发SS版《公主皇冠》、PS2版《奥丁领域》、Wii版《胧村正》等经典横版卷轴动作游戏佳作而闻名的游戏制作厂商Vanillaware，本次又将与MMV公司合作推出一款传统角色扮演游戏，也就是即将于今夏登陆PSP平台的本作《圣骑士战史》。故事的舞台位于名为利斯蒂亚的大陆，描绘了于此争夺霸权的三个大国之间的盛大战争诗史。游戏中玩家将作为骑士团长，选择自己所属的势力国，通过自定义各个角色的性别、外貌、声音乃至战斗台词等组建属于自己的骑士团，并展开冒险与战斗的旅程。画面依然是该公司之前数作中熟悉的细腻2D风格。战斗系统为经典的回合制，并加入了可以联网多人游戏的模式。就目前公布的情报与游戏画面等等来看，本作着实令人期待呢。



骑士的侍从 丽夏 声 喜多村英梨

作为玩家的从者登场。与主角共同经历波澜万丈冒险，进行辅助的可靠角色。



骑士盟国

雷昂王 声 岸尾大辅

利斯蒂亚大陆最强的高洁骑士，骑士盟国年轻的王，由于其勇猛果敢的身姿人称为“狮子王”。

塞菲亚公主 声 悠木碧

之前的战乱中被雷昂救出的罗古雷斯公主，逃出罗古雷斯后被骑士盟国所收留。



罗古雷斯古国

法乌泽尔王 声 杉田智和

由于革命的功绩继承了王位，统治古国罗古雷斯的法乌泽尔·沃尔德·罗古雷斯王。

王道的回合制战斗 通过与强敌的战斗令角色不断成长

城镇中通过对骑士团进行训练准备结束后带领骑士团出发即可展开冒险。战斗中需要考虑骑士们的职业、队列和位置等等要素，充满了战略性。另外联网模式的详细尚未公开，不过充满了崭新的创意要素是肯定的。



魔法之国 阿瓦隆

缪斯女王 声 井上喜久子

由其高超魔术造诣而闻名的女王，为了研究“古代睿智”而趁他国混乱之际收集着“圣女之宝”。

三分天下的世界 卷入战争与阴谋的旋涡



Gloria Union
グロリア·ユニオン
Twin fates in blue ocean



超华丽爽快 海贼大战

PS Portable PSP	本刊译名：歌莉娅同盟		2011年6月23日
	SRPG	ATLUS×STING	6279日元	版本
	UMD	1人	存档384K/安装406M	12岁以上

由STING开发ATLUS发行的人气《同盟》系列终于又决定推出新作了，本次的平台仍然是掌机PSP。本作讲述了一个分为八大洋的世界围绕力量之源——被封印的“维尔”的水晶展开争夺的海贼的故事。大幅追加的战斗卡片与新系统将为您带来崭新的游戏体验。





←本作的主题是海贼，于是自然离不开大海和海贼船，当然还有海贼的秘宝。

惊艳的战斗效果



→继承系列的卡片战斗系统并加以进化，海贼军团之间的碰撞。

新的画师不同风格



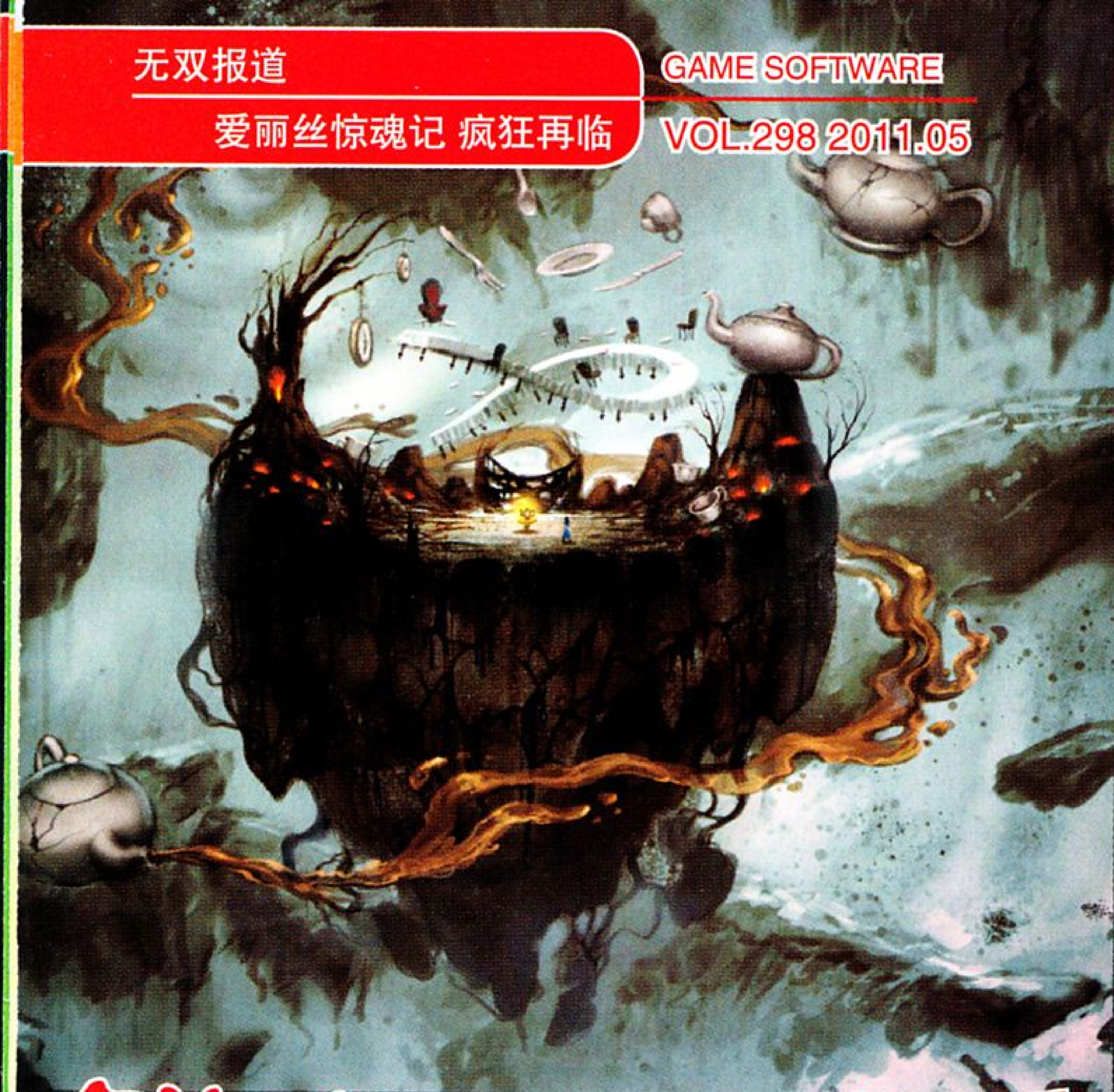
←人设与前作大相径庭，不过卡片设定仍由户部淑担当。

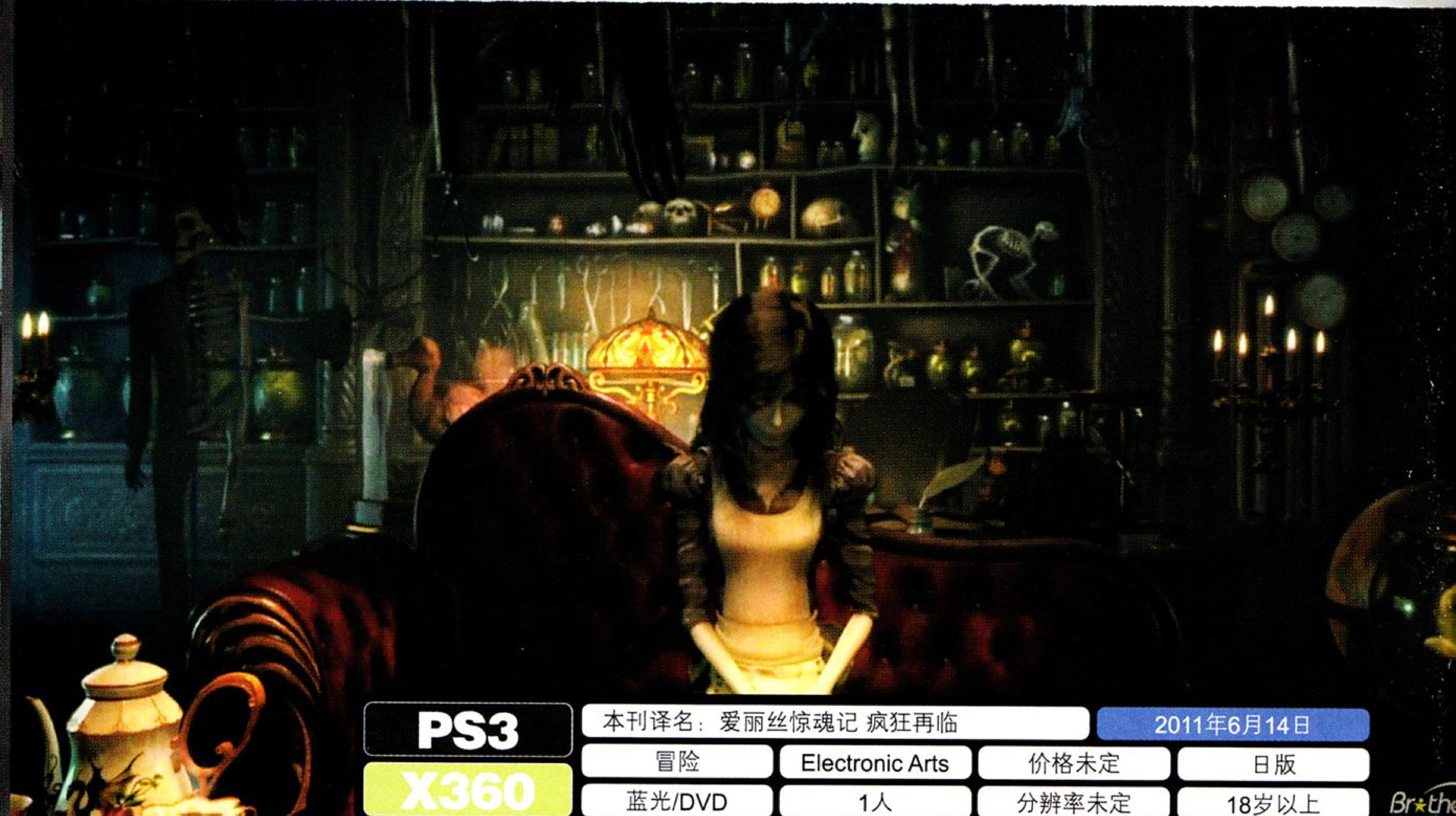
伊修特 CV 下野纮

满腔热血猪突猛进的海贼少年，拥有“成为大海贼”的愿望，武器是巨大的大剑。

平伽 CV 加藤英美里

与幼驯染伊修特一起展开冒险的猫耳族少女，对伊修特有种兄长一般的崇拜。武器是战斧。

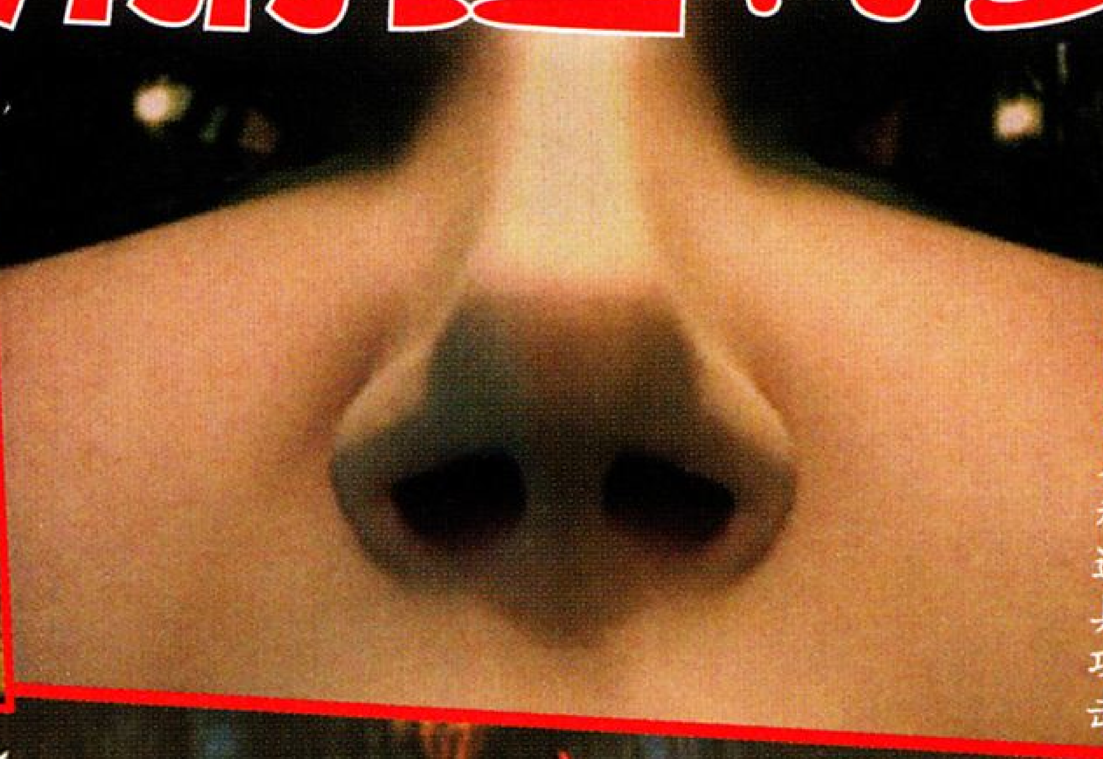




PS3 / X360	本刊译名：爱丽丝惊魂记 疯狂再临			2011年6月14日
	冒险	Electronic Arts	价格未定	日版
	蓝光/DVD	1人	分辨率未定	18岁以上

鲜血淋漓爱丽丝将梦断仙境世界





←可以使用各种道具攻击。



游戏中会突然出现各种怪物，面对它们时，玩家可以利用道具反击。





←身体发生异样的恐怖！

血淋淋倒计时 恐惧开始

以著名童话故事《爱丽丝梦游仙境》为蓝本的惊悚冒险游戏续作，继承了前作游戏恐怖、压抑和黑暗的气氛。故事发生在前作的10年之后，主角将面对火灾后失去亲人的痛苦场面，在疗养院静养一段时间以后，她开始振作起来，并且去寻找火灾的真正原因。神秘的横版画面、流着鲜血的爱丽丝以及被突然出现的怪物咬住脖子时候的样子，都让玩家心有余悸。

American McGee's
ALICE
Madness Returns

dEEP BLACK

黑暗侵袭
在水中与恐怖搏斗

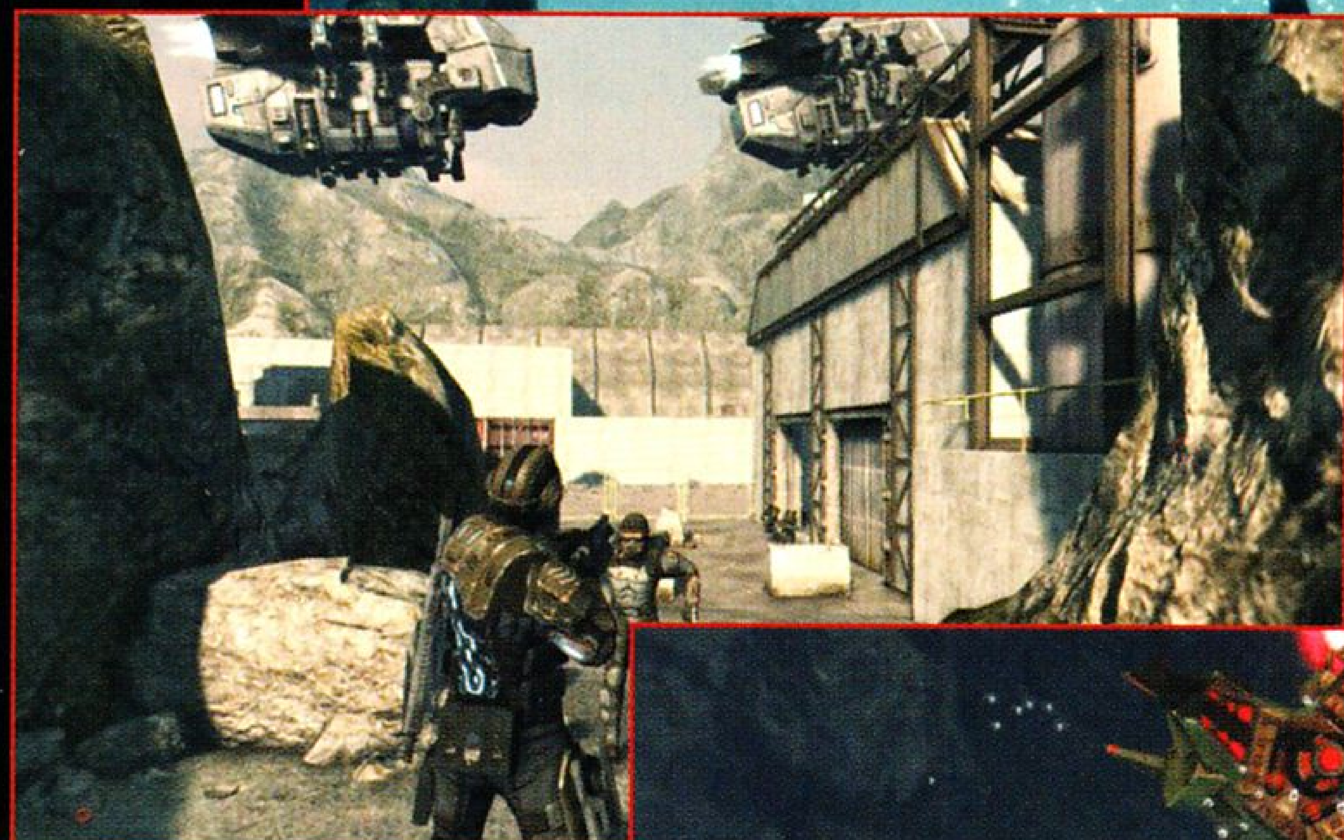
PS3 / X360	本刊译名：深邃黑暗		发售日未定	
	第三人称射击	505Games	价格未定	版本未定
	蓝光/DVD	游戏人数未定	分辨率未定	审查预定

俄罗斯Biart Studio公司开发的第三人称射击游戏，本作将史无前例地加入水下战斗场面，使玩家可以享受到陆地与水中两种不一样的作战方式，集神秘的科幻色彩、生化恐怖行动与扑朔迷离的间谍活动与一身。本作的游戏背景设定在近未来，高科技装备将是游戏中的最大亮点。

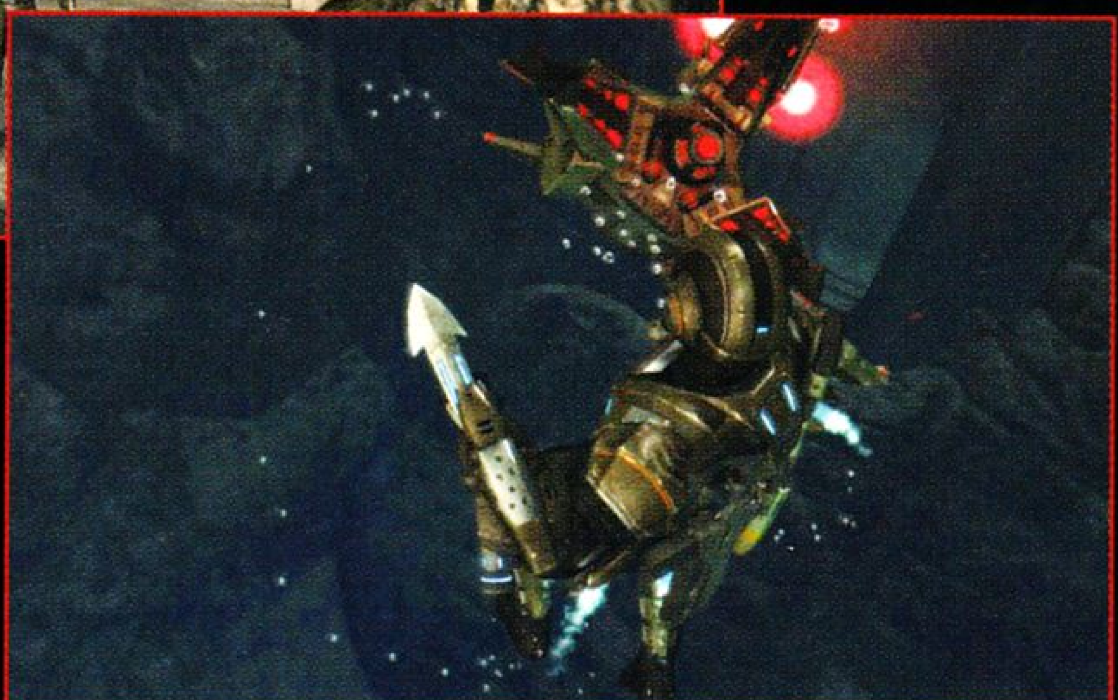
深海游弋 危险相伴



→深海中触电会是什么样子呢？见右图所示。



←不明飞行器在空中盘旋进行武装威慑。



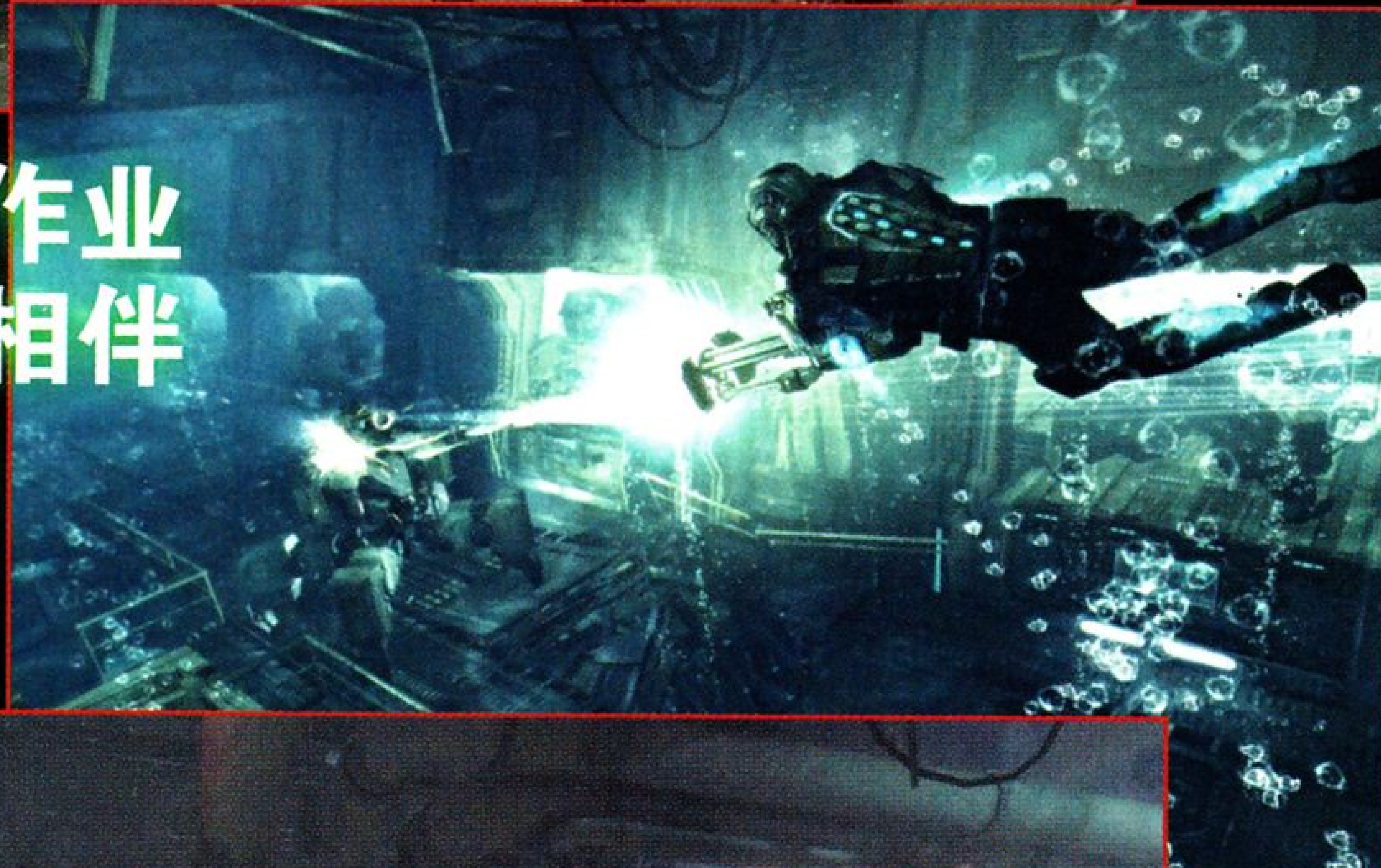
→在海中作战时，会惊现各种预想不到的装备。

重殖装现身 惊险万分

陆战更显不同 衣服成累赘



高压作业 电筒相伴



→照明工具在海中格外重要。

火焰攻击 赶紧撒盐



←火炎攻击之后，空气中弥漫着一股烧烤的味道。

最强格斗作品三度更新

血腥的咆哮

杀意隆

觉醒了能够破坏一切的究极力量"杀意之波动"的隆，一切战斗的根源都来自人内心的"杀意"。觉醒后除了基本格斗技外还加入了阿修罗闪空与瞬狱杀等豪鬼的技巧。



PS3 / X360	本刊译名：超级街霸4 AE			2011年6月30日
	格斗	CAPCOM	3990日元	日语
	蓝光/DVD	1~2人	分辨率未定	12岁以上

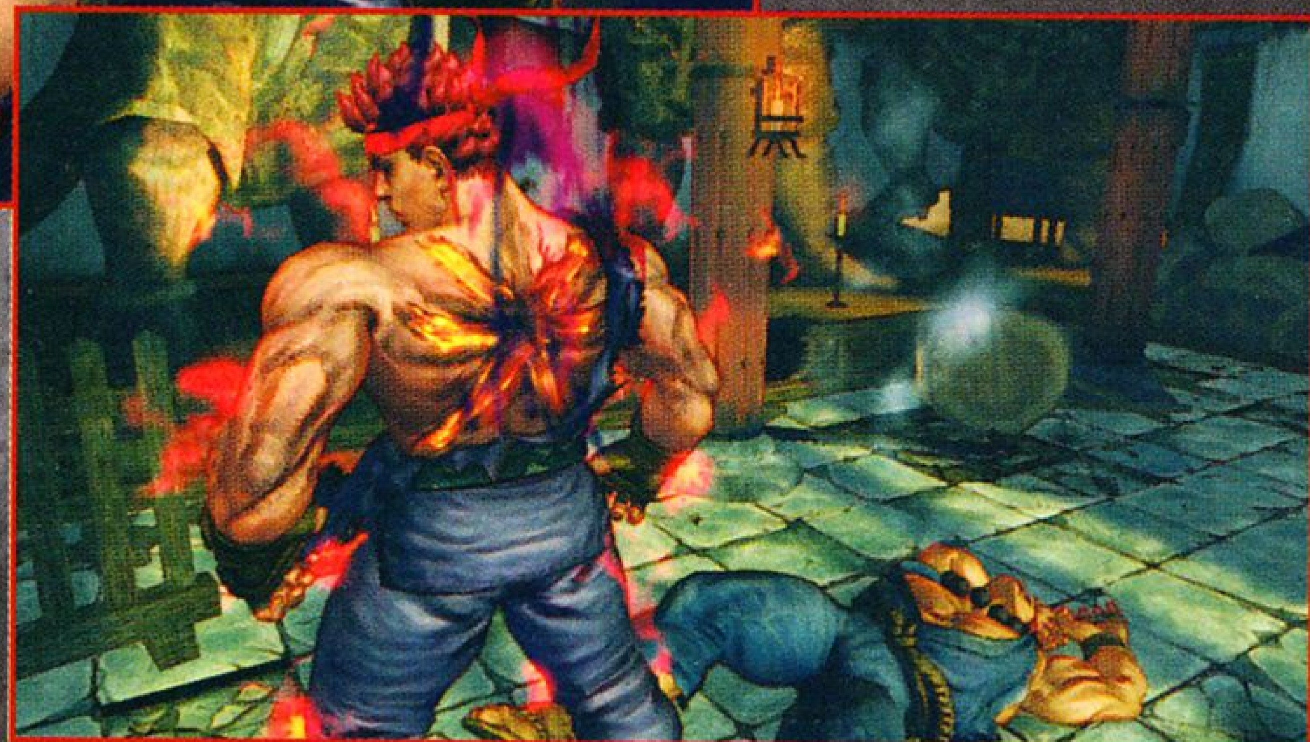
本作是在《超级街霸4》的基础上根据玩家反馈调整游戏平衡度，并追加阴、阳、杀意隆和真豪鬼4名新角色。CAPCOM表示将把追加新要素的《超级街霸4AE》逆移植回家用机平台，并以两种方式推出，已经有前作的玩家可以选择追加下载，尚未购入的玩家则可以选择购买光盘。



邪恶羁绊

←真豪鬼和杀意隆之间的战斗将会一直持续下去。





杀意之波动强势登场

→爆发了杀意之波动的隆变得像鬼畜一样凶残，招式也发生了很大的变化。



裂天之狂鬼

真豪鬼

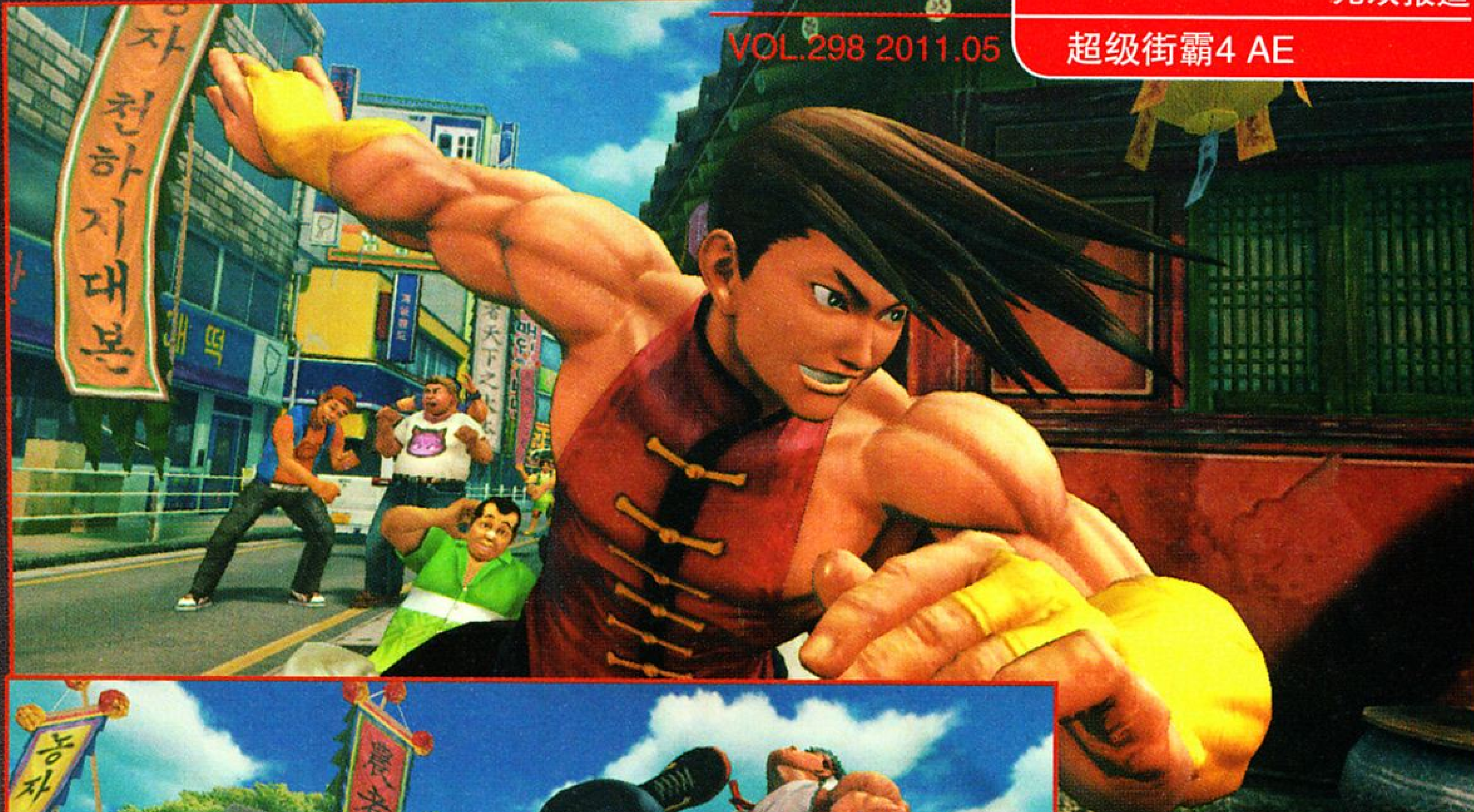
被"杀意之波动"占据了的豪鬼，完成变成了恶魔的样子，作为人的肉体与感情全部消失殆尽，只剩下纯粹的战斗欲望，竭尽所能的与之战斗吧！

疾走的青龙



阳

双胞胎的弟弟，性格冷静、洞察力优秀，能够看清大局，和哥哥形成鲜明的对比。经常暗中支持着不假思索行动的哥哥。以宛如大浪的连续技将对手卷入自己的步伐中进行战斗。





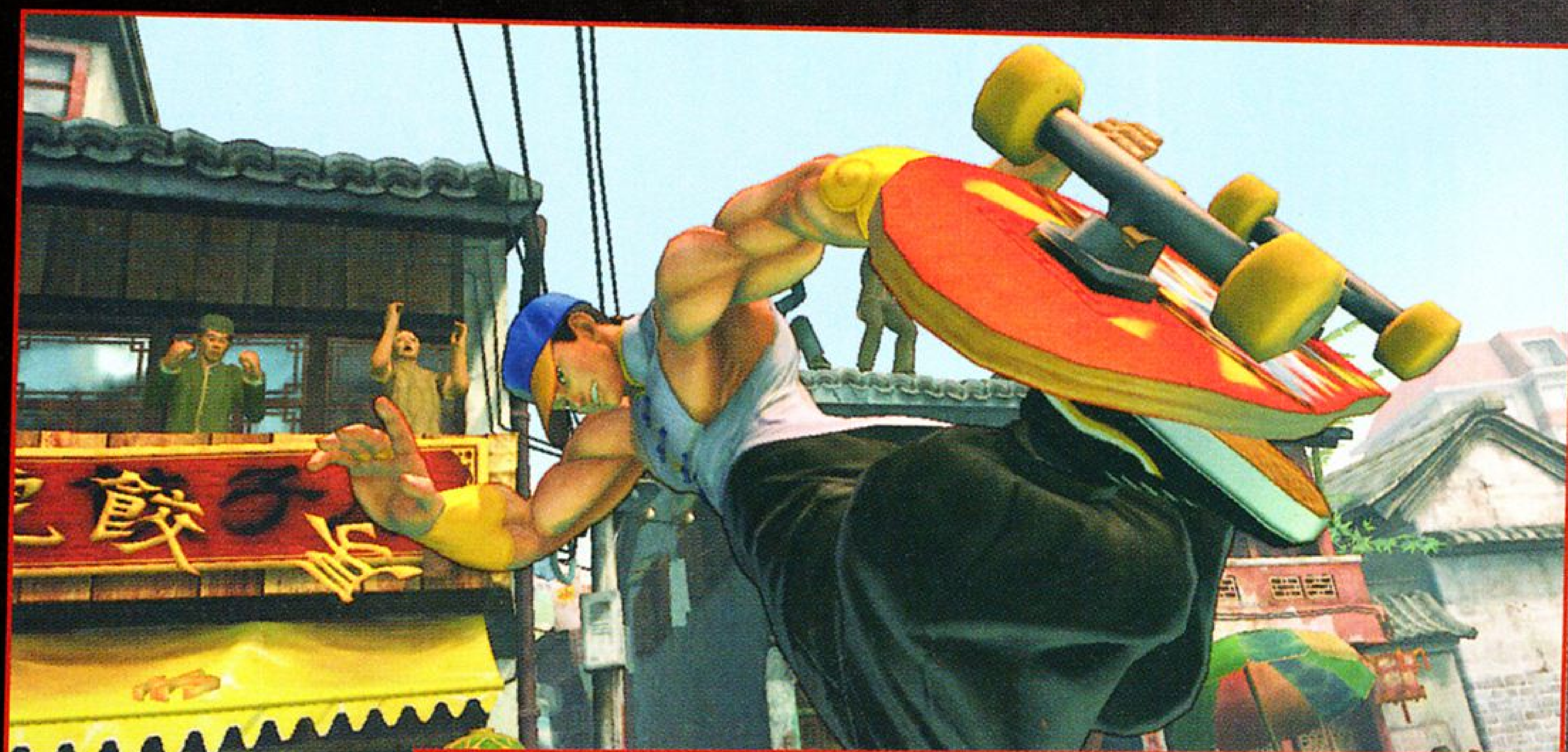
疾风闪电

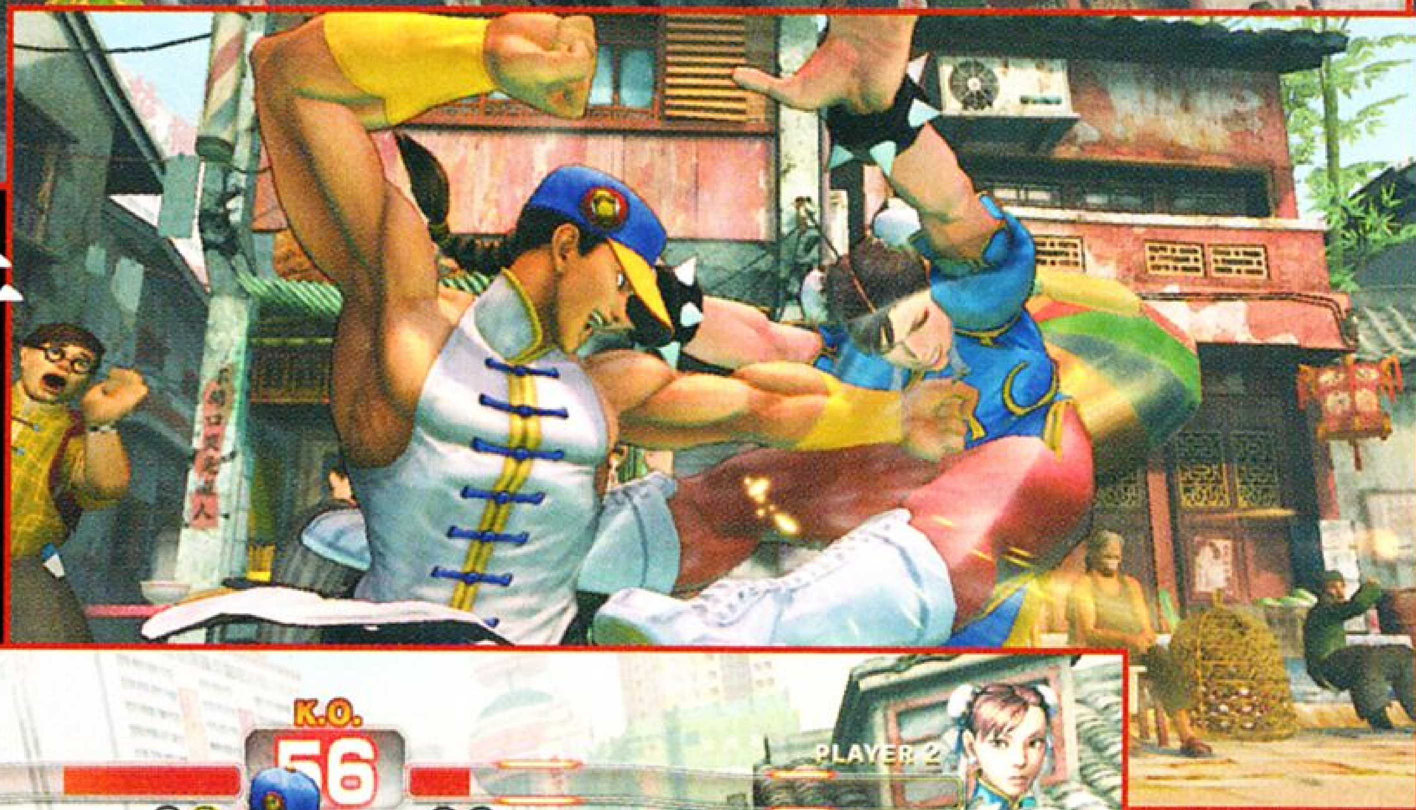
←攻击速度快是阳的特点，在之前街霸3.3中这可是公认的强力角色。

中国功夫

→师从元老爷子的阴阳兄弟使用的都是中国的拳法，在街霸游戏中来自中国的角色数量多得惊人！

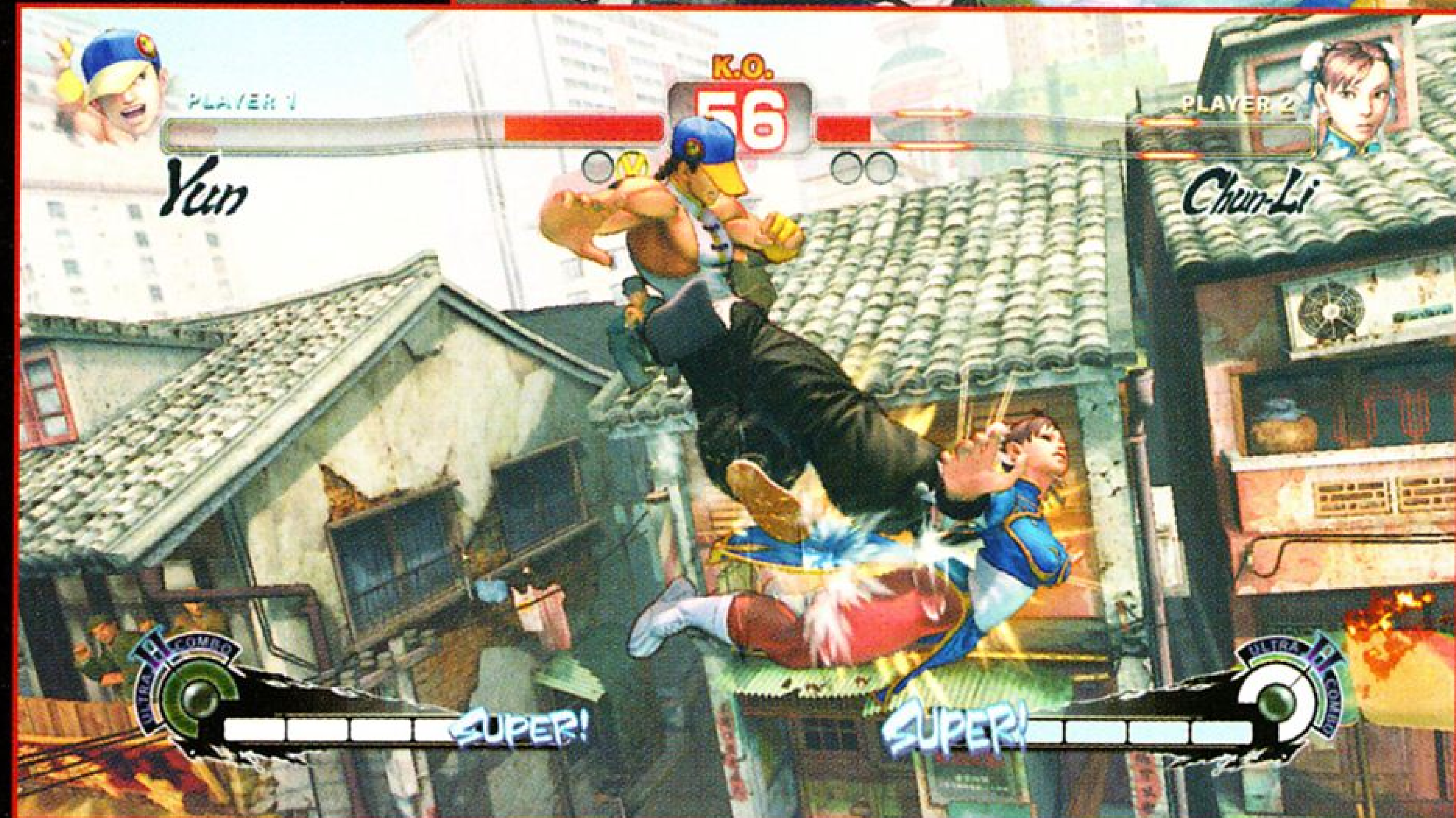






隔山打牛

→好吧，我承认这招只是动作像隔山打牛而已……



迅雷不及掩耳 速度至上

飞翔的白龙



阴

成天踩着滑板的乐天派，做事冲动不过大脑，要不是弟弟阳在身边不知道要闯多少次祸，对自己的格斗技充满信心，和弟弟一样擅长疾风暴雨般的连续攻击，为了试炼自己的能力而展开旅程。



战火弥漫的世界

PS3 / X360	本刊译名：装甲核心5		2011年预定
动作	From Software	价格未定	日语
蓝光/DVD	游戏人数未定	分辨率未定	审查预定

《装甲核心5》近日又有新消息放出，游戏中玩家将通过网络寻找伙伴组队，在系列世界观的近未来世界中，以获得维持与扩大领地为目的，驾驶装甲机器人与其他团队展开激烈战斗。除了先前已公布的组队对战连线模式之外，本次官方又公布了可单人游玩或双人合作的「剧情任务」与「指定任务」，以及能以自由之身游走于各阵营之间的「佣兵系统」等内容要素，本作预计是今年年内。

体验故事剧情

剧情任务

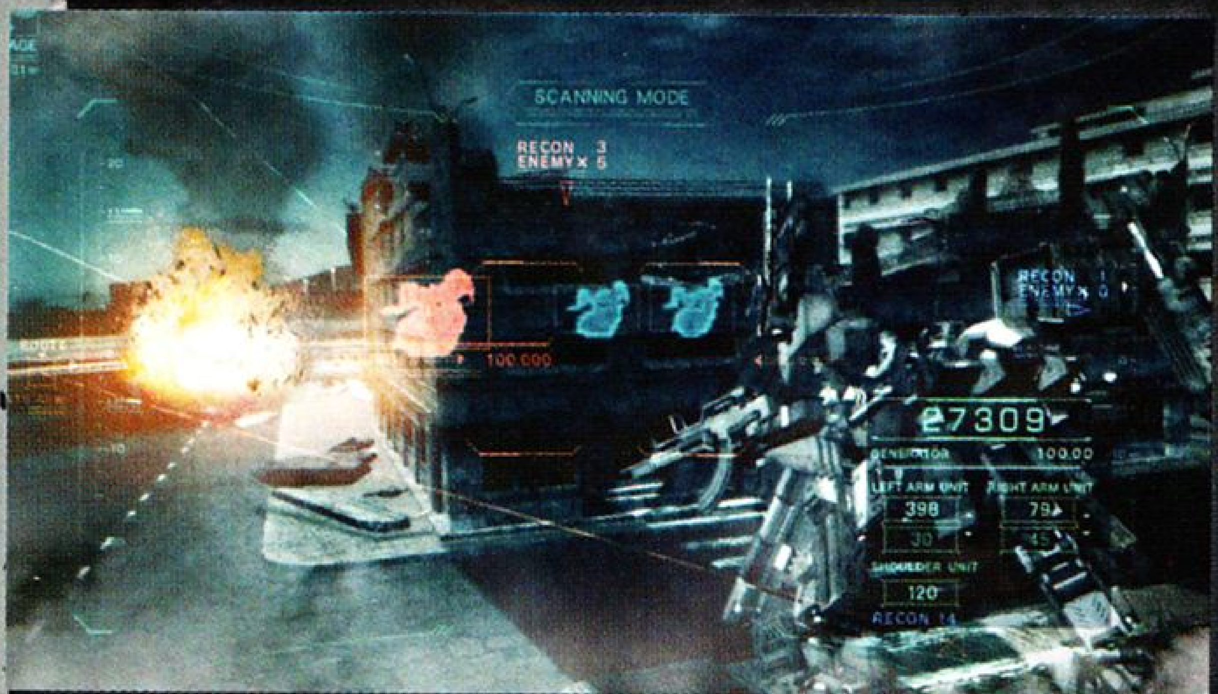
玩家以佣兵的身分在近未来的荒废都市进行战斗，任务中会穿插事件场面来勾勒故事剧情，占领机库据点还可以呼叫补给直升机更换机体。



火力全开 目标只有胜利

任务有时间限制，短至20分长至60分，依照情况战场会出现新的目标。







体验未来战争的残酷



重型装甲

指定任务

短时间内轻松游玩的小型任务，会出现与剧情任务不同的角色与组织，任务总数超过70个，从击破特定目标的一般作战任务到类似以往作品「竞技场」的一对一对战任务应有尽有。









装甲核心V

更自由的体验

以自由之身游走各阵营间

佣兵系统

在连线模式中玩家可以暂时离开团队以自由佣兵的身分接受其他团队雇用，佣兵的评价会根据任务成功所获得的报酬总额来决定。







钢铁之魂

与现实中的好友并肩作战

17年历史醇厚芳香、杂志看板栏目、少年之友、晚自习备、可以套上政治书的书皮、大叔偷瞄专用

闯关族的家

"像我这样的小萝莉读者很稀有的"——面对不良杂志DR，15岁武汉读者、"兜裆怪兽控"安闲铃如是说。

最近寄到闯家和编辑部的来信越来越多，在这个杂志不招人待见的时代，广大读者用自己的行动证明了对杂志的支持，小编们无以为报，只好捋胳膊挽袖子，（前提：主编在场监视的情况下）努力加油，把不管是泪水汗水还是小浣熊干脆面调料的东西都洒在这本杂志上，借此报答大家。

298期闯关族的家经受了非同寻常的挑战，十分受男性读者们期待、徘徊在16、17岁这个尴尬年龄的栏目嘉宾+北京读者艾德桑曼丽正经历着高三的一模和二模，但即使这样，她也没有完全拒绝这次写东西的重任，不过推了两天。继答应免费画头像的"实习漫画家"陕西读者JUSTWE和无偿写东西的"北京读者/地下漫画家/撰稿人"安藤还有河北读者王思语和……之后，我们的读者创作队伍进一步扩大，继续欢迎有想法的朋友加入DR闯关族的家。

不寄封信吗？少年？信寄：北京市东城区安外邮局75号邮箱，《电子游戏软件》编辑部收；电子邮箱：DR@vgame.cn。

眼力大考验，以下两张图片共有十处不同，考验你的时候到了！





闯家成员交友录

姓名：肖传璋　性别：男　年龄：18　QQ：704028734
地址：广东吴川梅录镇　自我介绍：爱玩Wii

姓名：李爽　性别：男　年龄：22　QQ：710532436
地址：安徽滁州琅琊区　自我介绍：暂无

姓名：花岗岩　性别：男　年龄：不明　邮编:545111
地址：广西柳州监狱　自我介绍：周围越黑显得越亮。

姓名：周尧　性别：男　年龄：16　QQ：1017873567
地址：河北省石家庄市　自我介绍：……

姓名：谢润　性别：男　年龄：16　QQ：946113974
地址：甘肃兰州　自我介绍：暂无

姓名：陈诚　性别：男　年龄：22　QQ：495630905
地址：山东济南　自我介绍：暂无

姓名：狂奔的红烧鱼　性别：男　年龄：22
QQ：364718180　地址：四川都江堰　自我介绍：暂无

姓名：野原新之助　性别：男　年龄：15
QQ：1114083532　地址：北京延庆　自我介绍：暂无

姓名：小风　性别：男　年龄：16　QQ：1154733424
地址：辽宁省沈阳市　自我介绍:暂无



●春天就这么来了啊。感觉莫名其妙的下了场雨之后，这天气就变得莫名其妙的热起来了，春困还没结束，好像就莫名其妙的有了夏乏的感觉了……
●然后这里要小小解释一下，所谓自称伪萝莉神马的，是因为除了年龄和性别艾德我真是哪里都不萝莉。最近开始补完动画计划了。
●钢炼的感觉很好，我觉得很值得花一天时间看完。最近对炼金术游戏很感兴趣，有安卓系统手机的同学应该明白我说的那个游戏。
●无论是工作还是学习前，总会有一小段时间静不下来，这时候不妨听听歌吧。个人觉得宇多田光的《sakura drops》和《deep river》都让人意外的镇定呢。



春天来了！ 艾德桑曼利



【信件相关情报：2011年有奖信封可惜没中奖下次继续用这样的信封寄过来这是我们的约定哦+三张信纸】

这封信不是以往在闯家的无厘头，而是我对于游戏的深刻回忆。首先，讲一下我与游戏的结缘，其实我与宇多田相同，生活在一个单亲家庭，从10岁开始。我也有爱我的妈妈与外公外婆，记得前两年，我向老爸（老爸虽不与我生活，但仍然很爱我）提出了买台PSP，可爸爸并没有答应要求，并不是因为没钱，而是因为他怕我学坏，毕竟初二时我也有过一段混沌的生活。当然为了让妈放心，我并没有再要求，而去年6月份，我以优异的成绩考入了大庆实验中学（黑龙江省最好的高中），其实我是黑河人，为了让妈骄傲，初四那段真的硬了头皮，不堪回忆啊。而后来身心真的吃不消了，医生建议我休学一年，这才入手了我第一个游戏伙伴PSP3000。当然，由于以前的压力过大，导致脾气极为暴躁，所以小P的许多问题都让我很是生气，像看不懂的日文，何时破解等，但经过我反复思考，还是得一一解决，这是游戏让我懂得的第一点：要以平和的心态去面对困难，什么样的困难都不算难。

如今，毫无疑问我也在攻克怪物猎人P3，而一个个具有危险度的任务，一个个无法逾越的难关，成为我这个新手猎人的一个个高墙。初期，我真的咒骂过无数次，要放弃怪物猎人，但是一次次徒劳的发火之后却让我重新读取失败，总结经验，重拾信心再去面对他，打倒他，享受过程，我想这也才是游戏的精髓和意义所在吧，这也是游戏让我明白的第2点，遇到困难不要轻言放弃，去总结他，打败他，不断挑战他，才会体验到其中的乐趣。

这两点正是我在不长的游戏生涯中所得到的，这是游戏所赋予我的，游戏真的不单单是一种娱乐，也是一位资深的老师，一种信仰。

现在的我，16岁，未来还有很长的路要走，游戏永远不会放弃，同样，我也不会放弃电软杂志所为我带来的别样温馨与亲切，就让我们一起走，共同进步。

——黑龙江黑河 蜡笔小P



艾德桑曼利：喂喂，楼下的大叔你这是哪里来的约定啊喂！小p同学的感情牌确实让咱感动了一把，嘛，更多是羡慕啊。孩纸，神马时候电软都是你最后的必杀道具！〔拍肩〕



蔬菜汁：等你的等级上升到可以转职的级别，就会找到代替这本杂志的道具，不过就算找到了也要寄信过来这是约定（众：谁和你有那种约定啊~）



小沛：电软永远陪伴你~



赤银：其实猎人不只是一款游戏，更是一部人生哲学。



肥皂：小P是位好同志！



宇多田：本来想说很多，但是我相信很多东西不需要多说，毕竟我们的经历如此相似，好好积攒EXP以后好好报答妈妈，以后没事就给我们来信，小不点长的还挺帅，木哈哈~



莫邪：不管上班下班我都在修炼猎人~（众：你这到底有什么可炫耀的啊喂！）

小P你开始打情感牌了，我眼眶有些闹不住啊！今天风好大~



【信件相关情报：白色普通信封+两只黄鹂鸣翠柳邮票+一张信纸和回函卡+某动画刊歌词本的歌名页+莫名其妙的凉宫春日明信片】

众小编，中午好，我邮的较晚，不过还是期待能上，295也行，我XX（此处有两个字看不太清）电软了，本想邮好多东西，但还是一次次的吧，马上开学了，通了一遍《恶魔城——暗影领主》，开始写回函，这次主要借电软跟我的哥哥们和我哥说段话（他们也看DR）

哥哥们：你们把机器拿走吧，我不干了，让我刷成就，刷完没存档，三台PSP、两台XB、三台PS3，还有好多同样的游戏，玩《极品14》玩的我看着车想吐，你们是合伙整我的吧，看我看车吐，好下次打车不带我，罢了，谁让认识你们这帮损友呢？

老哥：哥哥，您辛苦了，每次玩Galgame都让你译成中文，谁让你日语毕业的呢，你让我也学吧，我也不愿边玩边对文档看了，在你看到这期时，把《真实之泪（复刻版）》隐藏女主角的线译出来吧，嘿。

某银，你就那么喜欢二小姐吗？多介绍些Galgame吧，春日要好好珍惜啊，黑猫酱海报找着呢，小熊，多做攻略，专栏做的不错。我没怎么说TVGAME，小编们别生气，最近在家开初音家族粘土演唱会，最后喊一次口号，中二拯救世界，不对，是病娇最高！话说小编们你们知道我这名是哪个动漫里的吗？

——黑龙江大庆 杉崎健



艾德桑曼利：这个被附加的引人脑补无限的标题是怎么回事……哥哥们的存在就是欺负后辈啊难道你没有发现么？愿你早日解放，阿门。〔啥啊！〕



蔬菜汁：杉崎，下午好，我登的也较晚，298才上，如果你已经等得不耐烦了那我也没有办法实在是，对了，你不用真名是怕哥哥们报复吗？



小沛：充满了怨念的样子啊，哥哥们快收了神通吧。



宇多田：你名字是《学生会的一己之见》的男主角。



赤银：《生徒会的一存》才对。嘛…俺也是病娇控，喜欢二小姐是一种人生态度。我说Galgame会有的。

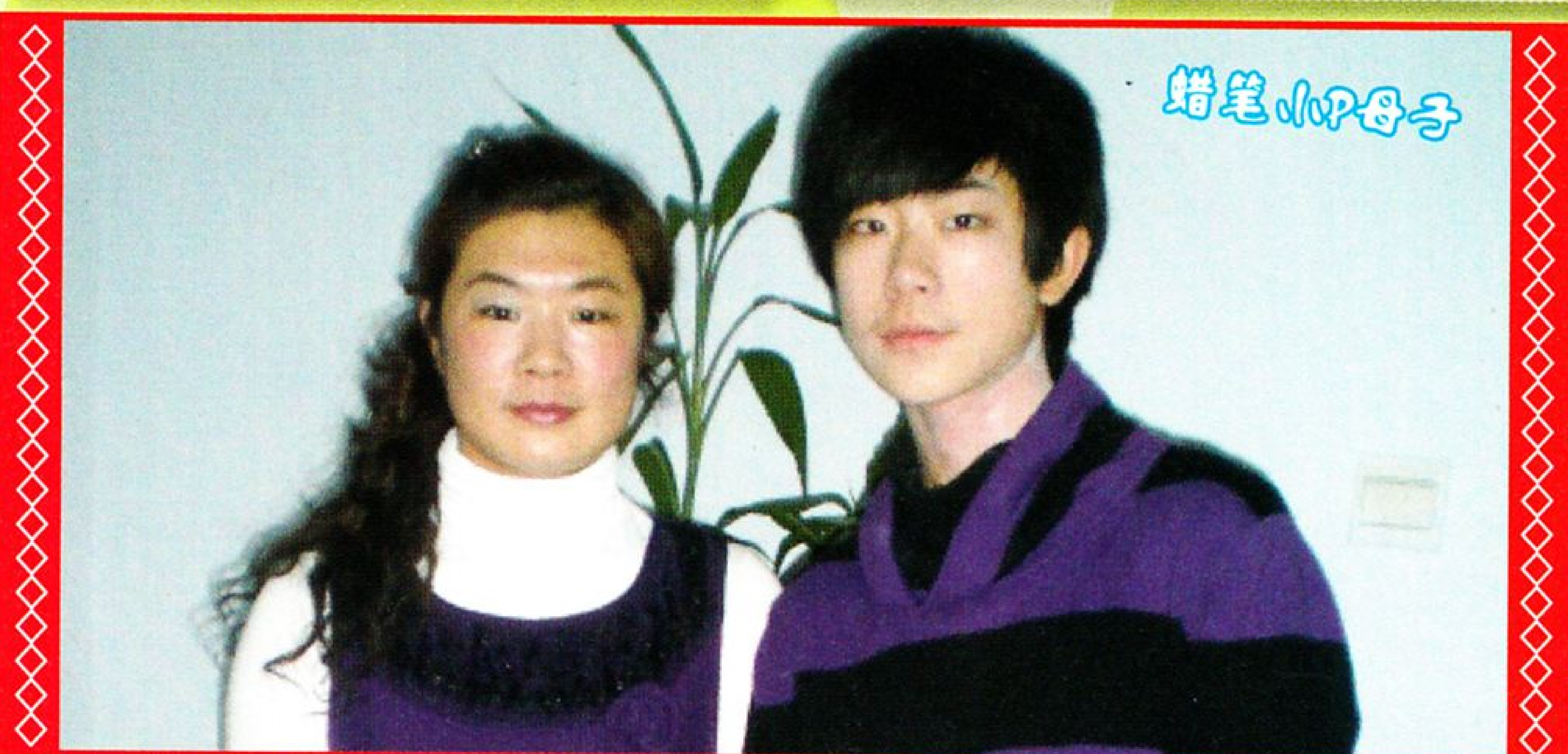


肥皂：着迷LOVEPLUS的飘过。



莫邪：杉崎你好多碎碎念啊。

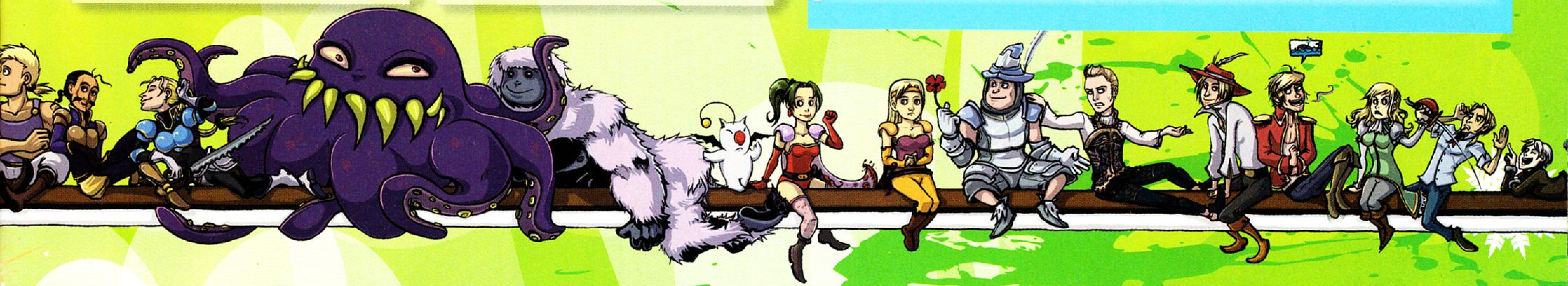
哥哥们啊雅蠛蝶~



●经过了3DS、《真三国无双6》的洗礼之后，并在《第二次机战Z》到来之前的这段时间，虽然短暂，但却格外觉得空虚。生活不可能天天都发生新鲜刺激的事情，这个我知道，只不过不适应罢了。
●某周五，在编辑部和两位北京的街霸高手过招，大胜！！哇咔咔！！以下是我的取胜心得：首先，他们不能用摇杆；其次，给他们的手柄也是全新的，或者很旧的，反正就是不能太好使。综上，估计就是梅原来，也未必能赢我！哇咔咔！……
●《任天狗+猫》本来是打算给老婆玩的，现在成了我每天必玩的游戏，但老婆也在帮忙。每天她在家里踏步锻炼的时候，我就让她带小狗散步，一举两得。
●天气热得特别快，衣服减得也特别快，因为之前胖得特别快，所以决定减肥也要特别快……



欣喜之后迅速低落 小沛





【信件相关情报：白色信封+热爱和平邮票×2+中共临安市公安局委员会文件用纸哎呦吓我一大跳】

前情回顾：此君上次给闯家来信，原因是他同学陈骞给张颂老师写了一封，他想看看谁的信先到这样，于是就很随便的写了，于是编辑爆炸头大叔在当时信件缺乏的情况下强忍着"这小子还真是欠扁"给他刊登在了闯家上，而且还敷衍他说了"我们约定好要继续寄信过来"这样的话，一晃，1个多月过去了……

信件正文：喜，托陈骞同学之福，第一次给DR写信就冒泡成功；悲，第二次满怀激动心情参加《XXX实用技术》的年度抽奖，又写信又网络投票，结果再一次在长长的获奖名单前泪目。两种待遇强烈的对比，我噙著泪水，抬头45度仰望天空，感叹道：电软，还是你够哥们儿……咱来生——还要你！

菜汁兄，望着你那销魂的眼神，再想起你那句"这是我们的约定"，不知怎么浑身都不舒服，(汗表情)，很可惜，张颂老师收到信的当天就给陈骞同学回了短信，在我写信这会儿，他还去参加了中国传媒大学招生考试呢，相信我未来某天你们一定会在CCTV某个节目里听到他那销魂的声音，看到他那更销魂的姑且称之为脸的东西)，所以，(做拍手状)，约定泡汤了(爆炸头大叔乱入：咦？我们的约定到底是什么啊？)……

海K和莫爷同志，你们竟然知道临安，我是说，这个南方小城镇可不是什么世外桃源，连个真正喜欢TVGAME的朋友都找不到，这里只有打不完的山核桃和挖不完的鸡血石……

沛哥，叶子姐走后你节节高升，所以让我们一起为她祝福吧~为什么我要这么说，因为当年她可是我买电软的动力啊……

历史证明，长期主持过闯家的小编只要不离开编辑部，都很有可能谋朝篡位成为大首领，菜汁，加油啊（菜汁乱入：嘘~！）

——浙江临安 陈骞的朋友



艾德桑曼利：啊哈哈~汁儿蜀所约定的人还真是不少啊。这位读者不要把这种规律说得那么直白嘛、沛叔会桑心的，带着这样的心情再看到他的头像时会不会感到变得苍白了呢？



蔬菜汁：嗯，我从没想过要当大首领，之所以这么写，是因为大首领也在会下面写留言，他看到不想看的东西会很生气的。



小沛：嘿，张颂老师，仰慕的紧啊，早知道咱托你要一张签名了顺便就。



赤银：啊，其实某叶子哥哥也是当年我买电软的动力orz



肥皂：嗷，期待那销魂的声音。



宇多田：咦，这次队形的重点是前边啊。



莫邪：哼，你们玩够了没有啊~

销魂的声音和销魂的脸

●人有悲欢离合，月有阴晴圆缺，天下没有不散的筵席，于是你们懂的。

●某日歇班，中午陪家里人看了一会儿电视……于是搞不懂为什么同样是事实，从电视新闻播报员嘴里念出来怎么就这么被扭曲了呢？！赤银表示不解，很不解。

●本期由于清明节和五一假期调整出刊时间晚了几天，于是这几天被各种挥霍掉了。

●上期说到赤银新买了块TOSH1BA的1T硬盘犹豫该把什么放进去，一番烦恼的结果，于是赤银把全部硬盘盘符建了个文件夹全部拷进去了。

●之前很想去五一清华某次世代娱乐啥啥动漫社主办的某声优祭（某虚虽然另说，小关还是很有爱的），但是被那恶心的邮箱报名订票恶心到了，追了四轮四轮全被刷掉……于是算了吧，给俺省钱了。

●最近各种欲望不强烈，半个月内几乎没买什么东西，很不符合我的风格，于是这两天YIN荡的买了两套COS衣服。

●对了，预定的机战Z2限定版快到了（虽然快相信也是五一之后了……于是，钢之魂啊燃烧吧！



No More Hunters……

赤银



●4月初的玉渊潭是樱花盛开的季节，在清明放假的时候去那里看花应该是很多人的愿望。

●你瞧，我这不就上赶着去了。

●去之前得搞点气氛，去超市买了梅子酒和白兰地（今天才知道白兰地是葡萄和甘蔗酿造的），其他的朋友买了点清酒和饭团，预备在那里铺张塑料布赏花喝酒。

●结果去了那里之后才发现排队买票的人群已经把公园门口堵了个严实，别说吃东西，在里面站个脚都好难，于是大家只好在外面把东西吃了，随后排队入园参观。

●园子里堪称人比花多，虽然时不时有一两个身影绰约的美眉从身边掠过，但是这里给人最大的印象还是一个"挤"字，说好跟另一群朋友在公园里碰头的，结果找了仨小时楞没找到！

●一周后，友人逸哥约我去天文馆，我因为折腾过度没缓过来而未能成行，甚为遗憾。

●下回一定补上。



命犯樱花欲何求
观星未行莫怨尤

猴子



【信件相关情报：牛皮纸信封+两只黄鹂鸣翠柳邮票+294回函卡+《XXX实用技术》杂志赠品~啊~这居然是，可恶的家伙】

看电软有半年多了，是个不折不扣的新读者，这也是第二次写信了，不知小沛有没有印象，之前天天在QQ上问你信到没信到没的，那就是我了。记得有段时间为了攒钱买小P就没有再买电软了，心里有种说不出的感觉就像最好的朋友没了一样，后来就一直没买了（别怪我），直到今天，上街路过一个书店，发现了电软就二话不说掏钱买了，结果发现变了好多，不过是越来越好看了，特别是闯家啊，然后就下定决心一直要买下去了，我了个去，格子太少了，就只能写这么多……

——四川德阳 谭斌



艾德桑曼利：这么长久地没有买电软还期待没人怪你么？呵呵呵呵……［拍桌］乃还不快快买来8本电软并寄回全部回函卡！？这样你才有最后的机会从某扣鼻大叔的怨念电波下逃生！！



蔬菜汁：我说为什么楼下那位每次上QQ都心情很不好原来是因为你~



小沛：原来是你小子，（内心：搞得我每次上QQ都心情很不好。）



赤银：我说为什么楼上每次上QQ都心情很不好原来是因为你……



肥皂：我说为什么楼上上每次上QQ都心情很不好原来是……

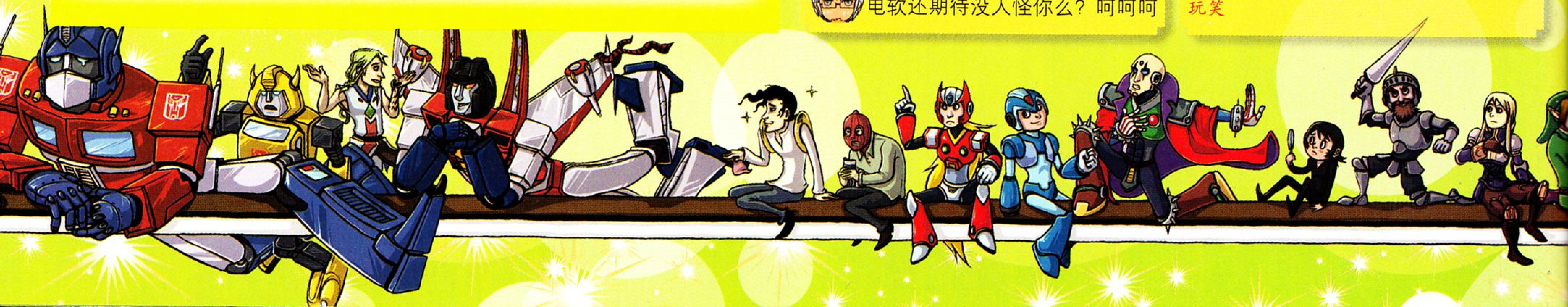


宇多田：我说为什么楼上上上每次上QQ都心情很不好……



莫邪：你们给我好好回复读者！

格子少可以附信啊另外以后别把敌人的赠品送过来这是赤裸裸的挑衅好吧这只是开玩笑



●好吧，我承认我是四月一号的生日，但这没什么大不了的，这一天还是樱木花道和米兰昆德拉的生日。而且把生日定在这天有个好处——朋友们绝对不会忘记给你发送祝福电波，童鞋们千万不要针对这点表示羡慕嫉妒恨……
●再说生日，那天我收到了最近梦寐以求的F50，虽说咱没有梅西的速度和技术，不过穿着号称"最轻"的球鞋在球场上奔跑还是灰常不错滴。借用最近那个品牌的广告语，"电软，我们大家All In。"
●懂行的朋友们一定已经看出来了，这次手札的题目取材于宫崎骏大师的《悬崖上的金鱼姬》。其实，也说不上有什么绝对的关联，只不过肥皂最近入手了一个金鱼缸和几对绝对可耐的金鱼。看着这些游动的金鱼，再看看窗外生活在繁杂都市里的人们，也许我们早就忘记了水的声音，忘了天空的颜色，忘了童年我们曾经拥有的……
●什么是美，什么是善——自在人心。

金鱼海，水下森林　肥皂

【信件相关情报：广西柳江鑫塘本地制造信封+293回函卡】

今天21号，都是一拿到就写了，不知292期回函收到了吗？闯家狼太多，肉太少啊，要自曝照的政治任务就交给狼们了！但浙江读者余建东运动会照上背后内个黑衣长腿MM是他的那个谁啊？可不可以发个地址聊一下嘿？这期好多新狼，妹儿的回函好辣！嗯，好辣！南方的天气什么风（此处有个字看不清）天，闷闷的赤银：MHP2怎样才能出黑龙祖龙？我这好多话嘞，下次再写，焦急等待294。

——广西柳江 花岗岩

艾德桑曼利：要蛋腚，妹子神马的想在这里找是很困难的说。〔笑〕嘛，也许你多写几封回函卡那个mm会被你对电软的忠诚所感动哦！〔啥啊！〕

蔬菜汁：花岗岩你有东西搞错了，这是本游戏杂志并不是交友杂志啊，余建东看到了心里会很不爽，然后生气地决定以后不买DR就大条了。

小沛：长腿MM，嘿嘿嘿，从实招来…

肥皂：楼上问题+1。

宇多田：4L问题+2

莫邪：你们差不多一点！

赤银：黑龙貌似是训练所全任务过一次，祖龙是古龙种各讨伐5次、黑龙3次外加红黑龙1次，大概。

妹儿的回信好辣好辣~

读者桂回东和他的伙伴

【信件相关情报：背面写着"不管未来有多遥远，成长的路上有你有我"这几个小字然后下面还写着作者的留言"又是这个信封的说"+听党指挥邮票+超级华丽手绘294回函卡一枚】

买电软这么多年了，俺这可是第N次给电软写信啊，内心老基动了，多么美好的第N次啊，一定要让俺上闯家的说……好吧我自重。

今天俺十分杯具的说，因为该死的搬猪任把俺的电软没收了，都因为借给俺那童鞋了，而且因为给电软包上了政治书书皮，搬猪任还说俺虚伪，竟然与老师这样斗智斗勇，皱眉表情，又不是俺在课上看的好吧，内牛满面。

3DS终于发售了，网上那一干人士的自曝让俺看得口水直流，内心充满羡慕嫉妒恨，聪哥啊，赐给俺们这些穷任饭一人一台3DS吧！期待电软3DS评测。

最后满足我一个愿望，让下面这句话上杂志吧，"王X，你这个爱看BL的变态去si吧！"这是对她上次把我的事迹丑化并发到某XX杂志上的报复，嘻嘻，对了此人在我熏陶下入手DS并有成为电玩饭的可能噢。

——山东淄博 口袋飞仔

艾德桑曼利：你与王x酱的那些不得不说的故事还真是让人在意哦！〔大雾〕也许下次你把电软留在了王酱的桌上时、对方叫住你说："你的电软！"你也会回眸一笑着说："是你的电软！"

蔬菜汁：飞仔，虽然你才14岁，但按照你口中的叙述，王X和你的剧情将会内样儿发展下去，我首先送去对你们的祝福吧，你把她拿下后要争取她当电软饭哦拜托你了。

小沛：引用回函卡上的调查问卷一下：我对口袋飞仔本次回函卡的评价是非常满意。

赤银：画的不错，尤其是某COS逆转的菜汁叔鲜红的嘴唇……

肥皂：赞啊，这个信纸。

宇多田：王X……第一眼看到时压力很大，啊原来是"她"。

莫邪：对哦，楼上某人也是"王X"呢……爱看BL的变态……

政治书书皮包起来~!

电软

口袋飞仔眼中的电软

逆転杂志DR

●咱的SF4和MVC3居然白金了，鼓掌！！！！！！！！！
●做了N久的心理斗争之后还是把冥王哈迪斯搬了回来，说真的这东西太帅了，不过只能当个艺术品摆那里，我终于算知道为什么玩圣衣神话的人都要每种来两个甚至三个了……
●《如龙 终章》延期到了6月，目前6月之前没一个咱喜欢的游戏公布，难道这是属于小熊的游戏淡季？终于有时间好好消化一下之前的存货了！
●对于黑客攻击SONY相关网站之后留下的那几条警告，我只能表示这世界真的太疯狂了，人不要脸也要有个限度，你们偷了人家的东西还要让人家谢谢你吗？代表所有玩正版的玩家对你竖中指外加吐口水！
●小熊喜欢在专栏或者手札写一些最近败了什么东西，这绝对不是在炫耀！我最恶心的就是买件东西装13这种事情了，咱只是希望读者们可以分享一下那一刻我的好心情~如果让您觉得不爽以后自动跳过即可……
●自己有一个小本本，上面记的是一些我想要买的东西，然后每当我买下一个就会用笔划掉，这其中的感觉真的很有趣，不知道大家有没有类似的感受。
●这期手札最后炫耀一下，小熊和傻驯鹿感情一天比一天好的喵~开心开心~各位就羡慕嫉妒恨吧……

向着理想前进，即使布满荆棘　宇多田

《电软》回函卡讨论话题

话题1:《真三国无双6》中最满意那个人物？评价一下游戏。

贾文君 山西大同 当然还是吕布了!他那杆方天画戟永远都那麽帅的啊！至于这款游戏本身只能说进步不大吧，故事模式也好，电影式剪辑也好，总之是无双玩得越来越多，而当初对本作的感叹却越来越少了。

谢润 甘肃兰州 其实这次的形象都还好，说实话没有最满意的也没有不好看的！不过这次的真6变化挺大的！感觉并不是以前的“骗钱”！强烈支持这次的真6!

陈诚 山东济南 我感觉都一般啦，但是毕竟要与战国basara的风格区分开，所以觉得亮点不多，只要光荣不出现大的差错就谢天谢地了，在固有的优点上进行创新才是这个系列该走的路，祝愿35系列再现当年雄风，让fans重新找回当年的感觉。

四川都江堰 狂奔的红烧鱼 不知道为啥，这次新加的人物我更喜欢夏侯霸和刘禅，我太喜欢这次的晋势力，虽然我没主机玩，但是看了游戏视频后，还是非常的看好这次的进化。

古文程 北京延庆 每个人都有喜欢的游戏类型，有些人就喜欢割草（比如竞速类游戏，都是开车啊，从头到尾都是开车，如果对于不喜欢开车的人来说，当然会厌），但是这其实只是其游戏本身的玩法而已，不是因为这个才有广大FANS的。那种扮演历史角色（将自己融入美好，悲壮的伪历史中，）去割草的状态才是此系列游戏追求的（场景的氛围，BGM+玩家自己YY，男人的浪漫)。不管神马游戏，只要没有爱，对现代浮躁的人来说别谈耐玩两字，制作一个真正能让玩家从游戏性本身产生出的爱的游戏很难，特别是在这个游戏满天飞的时代。就像LZ说的，356的画面和世界主流游戏比起来真的就一般，画面一点都不出跳，就人物贴图还不错。在当今，不靠画面还能存活的游戏，很不容易。

飞死超人 内蒙古乌海 A在这个乱七八糟的三国无双时代，我最喜欢的人物造型是本作独一无二的后主刘禅，这货这长相让我想起了不太遥远的学生时代，班里那种除了做题量巨多，考试分巨高之外神马都不会的货。难怪蜀国最后必亡，你看人家魏国的曹丕一脸混混样就明白了。

B另外，本作的女性角色造型都很不错啊，够胸——哦，不对！可爱就是正义嘛。

C最后一提的是战神吕小强的造型还是那么酷，一身天牛装还是很拉风。

迷迷 四川成都 这代姜维的造型挺惊艳的，虽然衣服和mr差不多不过明显脸是改过模的，我其实比较喜欢原来的包子脸（喂。甘宁像庆次有没有？长发开始不太能接受不过挺帅的～新出的花小索怎么看都是凌统+钢三吕萌，美是美不过……大丈夫？二爷俩儿子都像捡来的。废话一堆最后我还是要说－－陆逊！问为什么？不解释！虽然小辫子依旧雷人，不过其他部分都惊艳到爆啊嘤嘤嘤嘤嘤！（还没完呢）这次陆逊终于有身材可以show了，紧身裤什么的，腰部几何剪裁什么的，垫肩什么的……小鹿你果然随时都美得让我心颤呀嘤嘤嘤嘤嘤！只是腰粗又想出cos的人压力很大就是了……造型的话这次确实西化得很诡异，不过一旦接受了这种设定……还是挺带感的嘛（喂！）。这次的马战太弱了，不知道是不是我感觉的问题。剧情可以接近满分，好久没有那么畅快地释放眼睛里的毒素了……不过蒙叔可真悲剧，本来就不多的戏分还被小鹿抢了一半。兵营里小兵的吐槽各种犀利啊，“这配对真不错啊，您和甘宁将军”……这样（断章取意地）公然卖腐真的大丈夫?

蔬菜汁 北京东城 最近经常把工作和生活混为一团，上车的时候脑袋里乱糟糟的，这种感觉就像是玩三国无双的感觉一样，乱糟糟的。给我乱糟糟想吐感觉的三国无双这游戏里，最喜欢的就是杂兵的造型了，整个儿一堆路人甲＋大众脸，被玩家扮演的主角们削的时候，口中的喊声也是清一色齐刷刷的嗷嗷嗷一个劲儿乱叫，虽然在一般玩家里这些都是看不上眼的小细节，但在我看来，小杂兵们才是这游戏里最有意思的，管你是赵云还是太史慈，嗷嗷嗷！管你是大将还是诸侯啊，嗷嗷嗷！这才是无双啊，嗷嗷嗷！

话题2:你对索尼新掌机NGP有何看法?和任天堂的3DS比呢?

周延 安徽合肥 NGP是相当期待啊，性能好到我开始担心电池的续航力了，有机会就尽早入手……3DS嘛……说实话对于裸眼3D的效果不报太大信心，还是更高的分辨率好……坚决支持NGP，实在不行就玩正版去。

HunterZG 安徽合肥 个人认为一味追求更大的显示屏、更多的功能并不实用的功能并不在少数，如照相功能和录音功能。更亮的显示屏必然会引起耗电量的增加，如果没有信的电池，依然采用旧电池，电池的供电时间一定会进一步缩短，出门在外玩NGP最怕没电，总不能买几块电池带在身上，这样会引起相当多的不便，再来说说功能方面，照相和录音室典型的鸡肋功能，买“NGP”大多人应该都是用来玩的，应该不会有人把“NGP”当相机和录音笔用，有的人如果愿意这么做，我只能说（orz）：“哥，您慢玩，我们穷学生还是玩PSP去吧”，最后热传的“NGP”的触屏功能，嗯，还是观望一下，我有NDS，知道NDS触屏不灵的痛苦，在正式上市之前，保持观望。总体来说，在“NGP”还未正式上市前，保持观望态度。如果和3DS相比，我顶“NGP”，我是索尼饭，嗯，就这样。

李爽 安徽滁州 Sony又是在拼机能，不过第三方大作的支持力度大很多，希望NGP上多些优秀作品才是根本。

坂田银时 山东淄博 以目前来看，NGP更好，不论是从外观和机能，但3DS有裸眼3D嘛，等发售就知道NGP好还是3DS好了。

花岗岩 广西柳州 好像，嗯，觉得没什么看法，加个双摇，如果说触屏，3DS也可以，GPS的话？难道打开GPS就能在城市中找到联机玩家？那就是交友把妹的利器了（哈哈哈哈），到时菜汁拿着NGP到处找兄弟姐妹，“哥们儿、妞儿~不联系一下吗？”然后一脸内种表情，你懂的。它比3DS强大太多了！

话题2:3DS出行货你希望价格多少?希望有哪些中文游戏?

贾文君 山西大同 我倒是希望价格能在2000的范围内，要不以咱这种学生的购买力来看……还是算了吧，毕竟NGP也是有等头的。如果3DS上也能出最终幻想的话，2000再稍走高的价格，我也是可以掂量一下要不要买的。

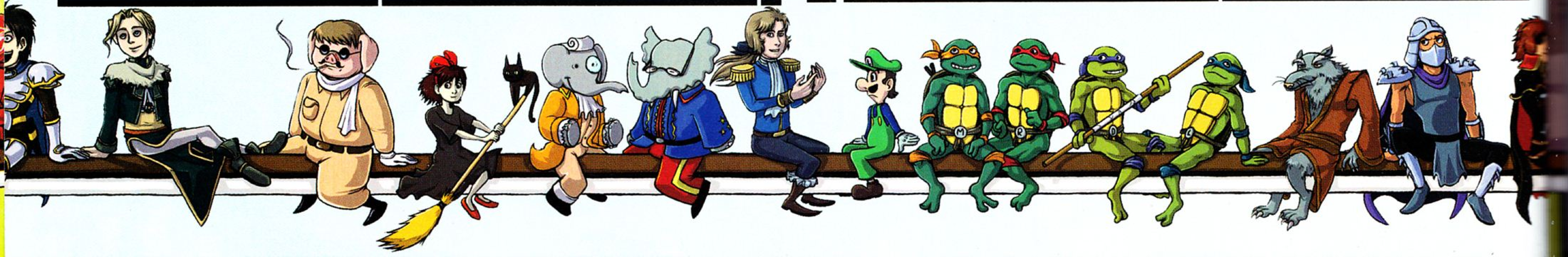
谢润 甘肃兰州 3DS出行货我不一定会买，因为我喜欢NGP，但我希望3DS能卖1900–2000元！如果真是这件个我会考虑考虑！毕竟有两台掌机并不是坏事，我希望428涉谷和忌火起草能是中文游戏！因为玩PS3版的实在看不懂呀。

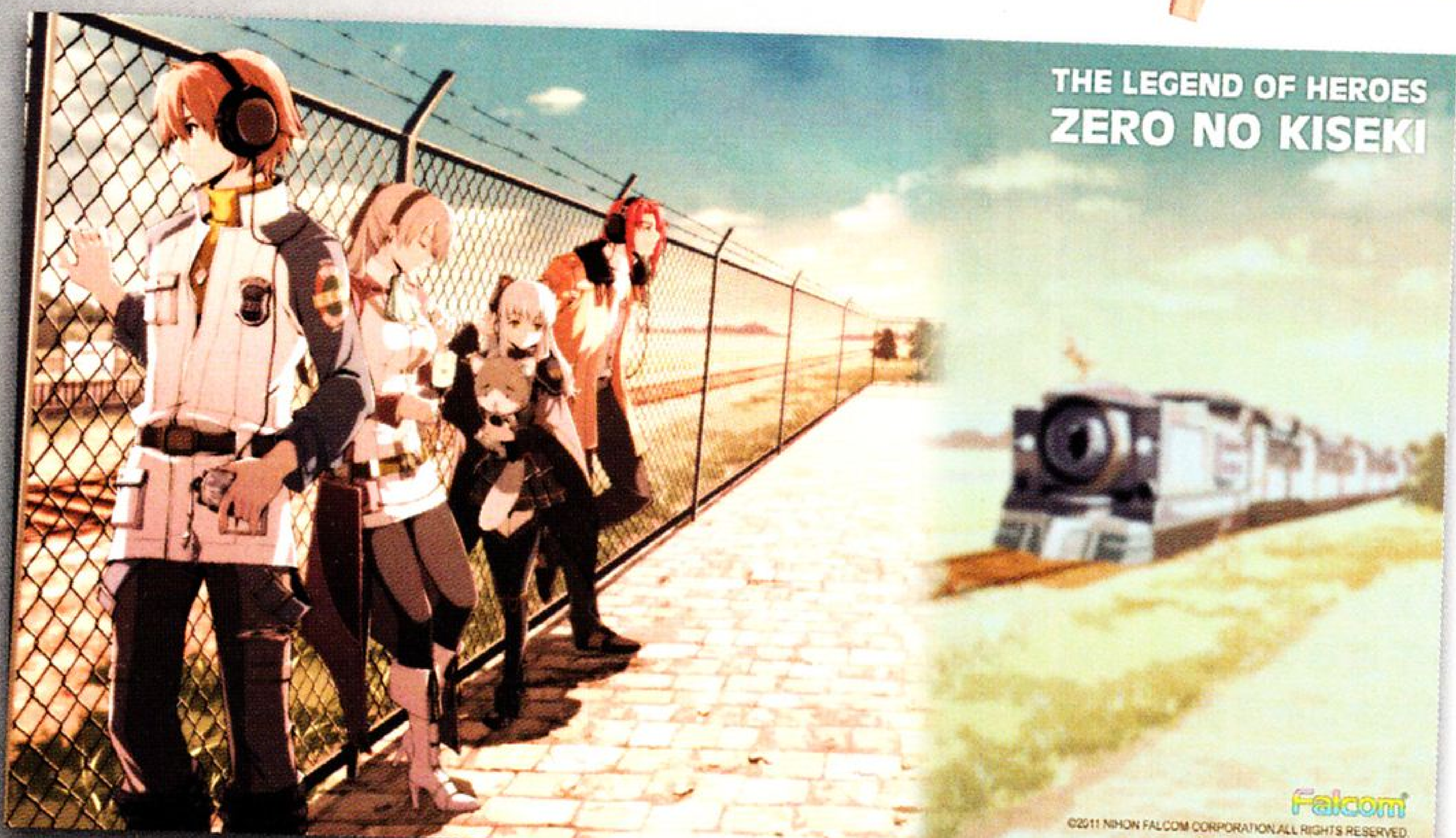
陈诚 山东济南 格在1500左右之间可以接受，游戏的话，神游不能每次只汉化马大叔，塞尔达啊，战国无双啊什么的不算过分吧？多增加游戏类型才是正道啊，不能像ds那样几年才盼到一款通关了无数遍的超级马里奥兄弟，那就太没诚意了，其实国内玩家买行货并不看重是否有正版的，对不对？原因大家都懂，不解释了。

四川都江堰 狂奔的红烧鱼 价格在1300左右的话我认为是最合理的，我想大家都希望能更便宜点。只希望RPG和机战类游戏能出中文。

古文程 北京延庆 1500左右我还可以接受，战国无双、狗+猫、超级解霸4 3D。

蔬菜汁 北京东城 500——800之间还是能接受的，毕竟这机器的成本在那儿摆着呢，不过别人看到的说的这个数儿的时候都是清一色的回答我不能够，所以我只有苦等，等15DS出的时候，这3DS指定降下来了。中文游戏的话，我想要玩《银魂》，必须得是台湾东立和空知本人合作的，不解释。





电软官方博客 留言摘录

「电软」官方博客留言摘录

RyanD

哈哈哈哈哈哈，难得的沙发啊，少年们，仰望我吧

蔬菜汁回复：

嗷嗷嗷，我这才是万年不变的沙发啊，少年。

蜡笔小p

额 愚人节啊 肥宅生日额 介个。。生日快乐－－

蔬菜汁回复：

替肥宅谢谢小P。

飞啊飞啊坠

某日去杂志店买电软，老板娘说卖完了，明天再进一本。然后我道谢了就准备去食堂吃全国人民都爱的铁板烧。此时大娘猛一把拽住我说"如果你急着要我现在也可以帮你找找。"我心虚地咽了一下口水，眼睛都不敢眨，呆滞了一小会儿，说，"急。"随后老板娘就到仓库搬出两年份的电软一本本找起来，一边找一边和我说是有个男孩子去美国读书了但是他从小就喜欢看这本杂志，于是在出国前拜托她每期电软都留一本，等回国了一起给他。听完这个精简而感人的小故事我瞬间就湿了！摸出十元RMB付钱的时候我豪爽地说了一句，"不用找了！"老板娘蓦地泪眼婆娑，感激而又不好意思地看着我。我"咳、咳"清了清嗓子，"我说两毛不用找了……"

蔬菜汁回复：

我的故事是这样的，我身边也有一个家伙从小就买电软，他的内本儿创刊号让我非常眼红，后来他虽然不看电软了但是还改不了收集电软的毛病，我每次都要给他带免费的电软弄得他每次拿到免费电软时都很不好意思跟我套近乎说请我吃饭可实际上没请过一次，直到前不久他终于不联系我了，我想也许是他的生活有了新变化吧谁知道呢。不好意思跟飞啊飞你讲了这么多无关紧要的事情，在我的故事中和你的故事中都出现了"不好意思"的人，这是否是巧合呢？以后会有逆转的情节出现也不一定。顺便说一下，大娘拽住你时，你咽了口水这个动作实在是太龌龊了，让我联想到很多很多，下次不要写出来好不好？毕竟这本杂志有很多少年读者的。

漫[r空

上期的ever17的介绍十分的不错，看得我重新玩了一遍。希望电软以后多出点这样的回顾。电软马上也要300期，我建议封面可以设计成斯巴达300期，很期待300期的内容，加价不要紧，内容和质量一定要上去。毕竟电软已经是我唯一买的游戏杂志了。无论过多久我还是十分喜欢电软的，由于即将考试的原因，游戏是玩不了了，等考完试了，我觉得自己打工买个NGP来耍耍。

赤银回复：

感谢亲的好评！（穿越了……

我也觉得300期弄个斯巴达的挺不错，不过貌似他们觉得太恶搞了？

小无

希望三百期卖20多，200多页，奖品编辑部九日游5名，PS3 X360 WII 各20台，3DS40台，PSP DS各100台，纪念奖（如掌机周边，手办）若干……

PS:我的博客开始更新了哦，以前去看却看到大片大片空白失望而归的朋友真是对不住了~

正在练一阳指的段小无

蔬菜汁回复：

段小无你好，看到你的网名我很欣慰，既然你已经接受了我给你起的新外号，这是否证明你我的友谊已经升级到一定的LV了呢？江湖是什么样的呢？至少我知道，各门派间把门户之见看得很重，比如某派弟子去别家门派偷学武艺不管被自家还是别家知道都要被切掉身体某个重要部位作为惩罚。为什么和你说上面这段话呢？因为我看到你的QQ签名分明写着"我忍不住买了《XXX实用技术》"，在TV游戏杂志界这个江湖中也有着门派之分，每次都刊登你的信和留言你却这样对待我们，所以段小无你听好：你把身上最重要的部位洗干净，等待我方派出的在某职高偷学过两招的江湖双煞X银&宇XX前去切除，想反抗的话你就试试看！哼！——好吧这只是在开玩笑，除了你自己根本没人会威胁到你的那个重要部位，又没有奖杯可拿，你就放心继续写信过来吧。

天空与黑夜

《龙哥热线》一直不见更新，还是菜汁勤快，所以就跑到这里来问了。最近奋战《光环·致远星》，有两个解成就的疑问：

1.坦克英雄。要求以传奇难度，在天蝎号完好无损的情况下完成第九个任务。我玩的繁体中文语音版，在这一章除了用坦克轰掉两门防空炮外再没干别的，绝对坦克没被敌人打中过，可过关后成就还是解不掉。原因何在？

2.出乎意料。要求从高空刺杀精英。我在最后一关"包裹"开头，成功刺杀了精英，用刀子、用脚踩都出现过，各种难度都试了，但成就还是解不掉。郁闷。

如果有知道的玩友也请赐教，谢过了。

蔬菜汁回复：

此留言将有可能刊登在298期《龙哥热线》，并且由小编蔬菜汁客串回答，敬请期待，千万捧场，别翻页啊，一定要看，这是约定。

何伟myself

一个灰长灰长深奥的问题。赤银究竟是男的还是女的！为啥他围脖是女的呢！女的还怎么和海K搅基啊！不行！你不能是女的！

来自：手机新浪网(手机访问sina.cn) 你也想用手机抢沙发？

蔬菜汁回复：

咳~涉及到个人隐私的问题，一般不会做解答，虽然对红魔馆炽天使有着"你怎么还不挂"这样的想法，但我也会恪守起码的道德准则，还有，不要把他俩放在一起提吧，他俩的感情根本没有达到读者期望的那种程度（好吧说实话其实我也很期待）。

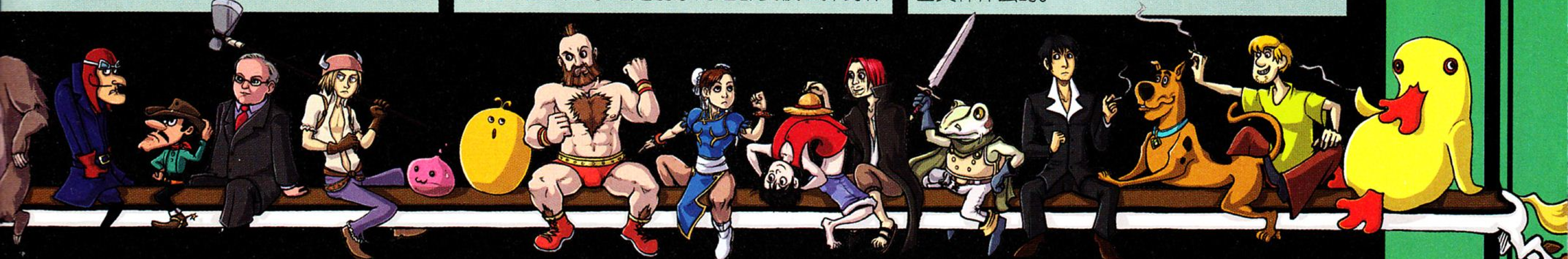
何伟myself

我每月都只买到上月刊，真郁闷。去问老板怎么不订下月刊，他说订了，不过卖完了。我就奇怪了，怎么上月刊都卖不完，下月刊怎么就能卖完呢，谁会这奇怪只买下月刊不买上月刊，害得我半年来就只有上月刊。在此和那人说：兄弟，别和我抢，咱换着看行不。

来自：手机新浪网(手机访问sina.cn) 你也想用手机抢沙发？

蔬菜汁回复：

啊，这位叫何伟的读者，你这行为叫刷屏啊，很少有读者刷屏的，毕竟大家都很珍惜这次留言的机会，希望你下次不要再刷屏，把留言规制规制放在一起，多好，而且刷也不会刷出奖杯什么的。



龙哥热线

本周龙哥因故缺勤，由小编蔬菜汁临时代班龙哥热线栏目。

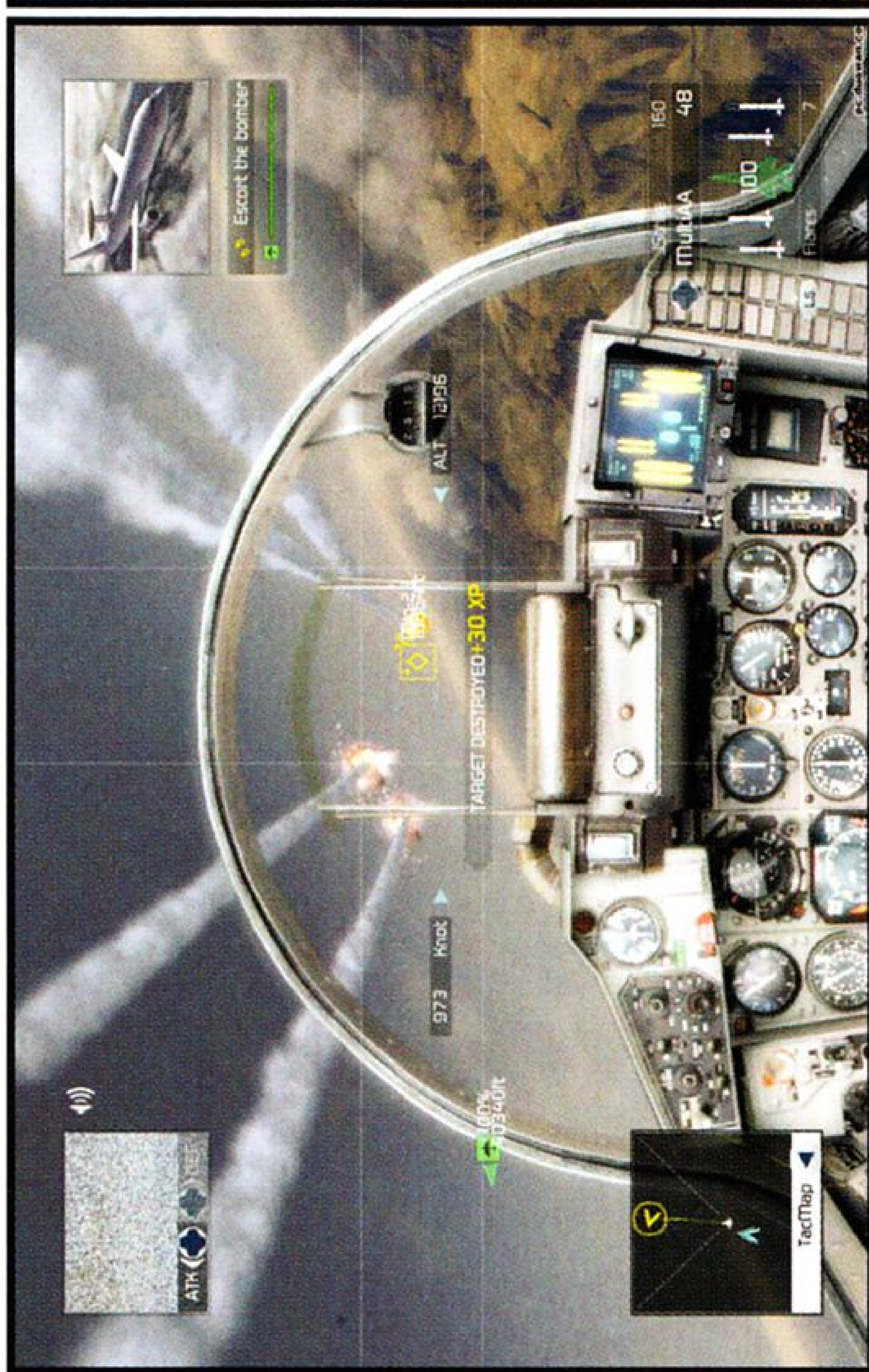
请各位对龙哥有着别样感情的读者谅解。

Q 我问下PS3系统多少以下的能破解，价格给个大概范围，还有我家电视是纯平的没法插高清线是不是买PS3给的色差线可以使？

（北京海淀 紗鈳繩縵·索）

A PS3系统3.56以下能破解，只要有色差线接口就能使。





Q 龙哥贵体安康？给力否？小的在这给您老请安，有几个问题请教一下龙哥，1：能不能告诉我如何在第一人称下操作战机，（正在与《皇牌空战》和《汤姆克兰西的鹰击长空》中，操作不来啊啊！纠结）2：龙哥推荐一款1500~2300的手机吧，索爱的，不要触屏，智能机！3：夜鹰的破解版什么时候出来，我死党要去新加坡留3年的学，他将他的一众盗版给我了，所以期待ing。4：PSP3000破解版的价位是多少啊，资金不够，只好先买3000，哪个地方稍微便宜点？

（四川成都 阿里卡X哦过意冯斯）

A 龙哥好着呢，【咬牙】，要问问题就赶紧的，甭拐弯抹角儿的，先来回答阿里什么冯斯你的第1个问题，第一人称视角操作战机这种模拟方式其实也是军事教学中经常使用的，首先你要进行体检，确定不会对旋转有眩晕感，然后还要进行多项复杂而且深奥的训练，最简单的方法其实就是去公园儿里找内种老式的滑梯，你先肚子朝下躺平，然后滑下来，接着再仰面躺平滑下来，习惯之后逐渐加快频率和速度，每天练习20次左右即可，千万不要过度，这样坚持一段时间，就会对第一人称视角下操作战机有所帮助，会大大提高你对方向感的把握能力；第2个问题，既然你都已经指明了要买索爱的手机就不妨去网上自行搜索，如果让我推荐，我还是建议你使用300——500的简约型手机，价格低、辐射小、通话时间短，物美价廉；第3个问题，你是在炫耀你得到了死党留下的游戏才对吧？问夜鹰什么的其实只是当做幌子吧喂，好吧，应该已经破解了；第4个问题，破解版大概1400左右了，你去淘宝或者信誉好的电玩店就好。

Q 一，356到底有没有X360版啊？二，战场女武神3在敌人不蹲时，爆头有没有伤害加成？

（天顶星 李泽南）

A 小伙子你真风趣，还天顶星，替我问候林明美小姐好，说我很喜欢她的内首《可曾记得爱》，有机会的话我一定去现场聆听，帮我要个前排的大坐儿。下面我们来回答问题，一，《三国无双6》目前真没有X360版本的，兴许天顶星有，但是银河系的地球真没有，真的！二，女武神3中，爆敌人的头时，会有伤害加成，必须的！头毕竟是一个重要的部位，不管是地球人还是天顶星人，都会对歌声不免疫，歌从什么地方收听呢？是头部，又在什么地方处理这部分信号呢？还是头部，你看我说的有道理吗？少年，【注目】。



Q Hi，龙哥，我家进了一台夜鹰，可惜放假才能打开，下面有些问题还请解答：1，夜鹰何时才会破解？2：听说在XboxLive上联机打游戏要收费？怎么个收法？3：Xbox有什么好玩儿给力的"双人"游戏？4：哪里有卖夜鹰手柄？5：《杀戮地带3》会不会移植到X360？我很渴望……

（北京海淀 光辉）

A 1，已经破解了好像；2，联机只要购买黄金会员即可；3:，双人游戏的话，《街霸4》、《铁拳6》、《苍翼默示录》、《生化危机5》……4，夜鹰手柄？主机不自带吗？这都不自带，太小气了这卖主机的，最好的维护消费者权益的方式就是退货，请退到：北京东城安德里北街《电子游戏软件》编辑部……好吧，这手柄好多地方可以买到；5，不会移植，就和中国的一句老话，传男不传女传内不传外一样，这是类似于独家秘方一样的东西。

Q 想买PS3了，龙哥给点建议吧，钟情厚机，60G版的，硬件支持PS2游戏，也可安Linux系统，可玩性强些，但现在市面基本全是slim版，厚机还有购买的必要么？如果买silm版，选120G、160G、250G还是320G？硬盘大游戏也能多点是吧？PS3破解，给我解释一下，3.55系统的不需要电子狗也可以破解吧？就像PSP那样直接从网上下载自制系统来刷？现在PS3的自制系统怎么样？

和PSP的自制系统差不多吧？PS3上独占中文游戏多么？真三国无双5，帝国是中文的么？PSP上只有日文版？战神1、2重制版比起PS2画质改善大么？游戏内容没变？有中文么？似乎部分PS3游戏需要引导盘？具体哪些？有十几元的蓝光盘？质量怎样？一口气问太多，龙哥麻烦你了。

（湖南长沙 李爽）



A 厚机已经不多见了少年，根本就买不到了都，买多少G的硬盘要看你花多少钱了，钱多的话自然就可以买大一点的硬盘，另外，关于PS3的破解问题你自己已经说的很详细了，不需要电子狗也没问题，然后从网上下载自制系统也可以。真三国无双5帝国是中文的，战神1、2重制版的画质没有什么大改善。你提到的引导盘那是很早期的东西了，现在早就已经不用了。还有，十几元的蓝光那是山寨货，不建议用，毁光头。还有你最后的客气话，龙哥听到了的话一定会很不高兴，他很乐于助人的，就是以前捡到东西就交公的内种死心眼儿，光是代班的我，也已经在享受帮助读者的这过程了（伪），所以请你不用这么客气。

Q 龙哥好，又来麻烦你了，两个问题望解答：1，我之前玩过一段时间的电子狗，之后就将PS3刷成了最新版本，且到现在一直玩正版，请问这样上PSN会被ban吗？ 3，我的PS3最近上网看视频经常死机，不得不插电源而且读盘速度变长、声音变大，请问这是闹哪样啊？机子买了才半年，不会是要挂吧！求解释。

（山东东营 王瑞轩）

A 都说过不嫌麻烦已经完全在享受过程这种互相增进关系的寒暄语了，就不用再客气了，况且这次回答问题的是代班，龙哥当然不会嫌麻烦，他会躲在黑暗的角落一边坏笑一边期待麻烦越多越好呢~我们还是来解答问题，1，就这样上PSN的话，很有可能会中奖；为什么两个问题只有1和3没有2呢？下次请你来回答代班龙哥蔬菜汁的我这个问题好不好？你在用PS3上网看视频的时候出现那样的声音其实也难怪，闹哪样的不是你的PS3而是你，请问你到底在上什么网站在看什么视频？别以为没写出来咱就不知道，那种视频的话就老老实实去用电脑看好了，游戏机就是玩游戏的机器，使用这么纯洁的机器去看那种视频，他会哭泣的，所以请你以后不要再闹那样，忍耐一下，用电脑去看内种视频吧。记得要再寄信来回答代班龙哥的问题哦。



Q 龙哥你好！我想请问一下Wii是怎样才能连接网络的？谢谢！

（广东吴川 肖传璋）



A 首先，阿璋你很有礼貌，代班龙哥替真龙哥向你致谢。Wii可以无线上网，当然前提是使用无线网卡，如果不想使用无线网卡，也可以使用网线+USB转接口。很方便。



↑三款主机的外形对比

龙哥热线特别企划之“抗议无国界”

随着300期的步伐越来越近，各种奇怪事件也出现在龙哥热线这个看似不起眼的小栏目中，首先，惊现天顶星人（内心：其实只是忘记了作者的地址随便扯的），接着，更为神奇的事件，出现在接下来的这个一问一答中，接下来的问答中，提问的是内蒙古鄂尔多斯的胡群同学，在他看似不经意的一问中，代班大叔蔬菜，却从中嗅到了一丝不一样的味道。手捧298期电软的朋宁们请不要走开，龙哥热线之惊悚灵异特别企划“抗议无国界”正在进行中，请不要翻页。友情提示，对惊悚灵异事件有

不良反应的读者请自备毛巾、冷水和肥皂，以免看过之后引起不良反应，珍爱生命，远离不良反应。



Q 再请教一下，《战场女武神3》中的第三章《A线路：隐秘作战》我咋打不出区域1？兵全干掉了，支线任务也完了还不出来怎么回事？还有，本人想学日语，请教有什么窍门（请银仔回答），还有什么特别的地方？

（内蒙鄂尔多斯 胡群）



A 《战场女武神3》第三章区域1的问题，引用之前王瑞轩读者的话，你到底是要搞哪样啊？一般进入游戏，所有区域都有显示啊，那么，前提当然是要把你那台PSP屏幕上那块不太干净的眼镜布拿开，虽然不知道是谁搁在那里的，但他挡住了你的视线，正是你一直以来寻找的罪魁祸首也不一定，如果排除了这个疑点，那么也很有可能你中了“《女武神3》第三章看不到区域1”之哔哔光线，只是眼镜布的话还算是小儿科，如果真中了光线武器的话，你首先要保护好你的身体——也就是第一现场，然后向坐落在第3H星云的外星人协会提出严重抗议，之后他们就会派出一位名叫#￥%&的调查员前来处理，名字用中文来表示的话就是“凹凸曼”，当然听到这个震耳欲聋的名字以及见到他真人时，我对你个人的建议是先不要慌，千万别去找他要签名，因为他在签名之前会习惯性把双臂交叉做十字状，后果你懂得……当然如果看到他手臂上有“小怪兽我爱你”之类的纹身的话也千万保持镇定，记住你的任务是给他看你的第一现场并且在抗议书上签字~！结果会在7个工作光年内通知你，祝你好运。赤银仔回答说，多看动画多读漫画多玩游戏就可以了，地点的话小黑屋儿就好，另外手纸自备，好吧，最后一句是代班龙哥加上去的~





PS Portable PSP	本刊译名：第2次超级机器人大战Z 破界篇		2011年4月14日
战略模拟	NBGI	7329日元	日版
UMD	1人	1162MB	12岁以上

隐藏要素

13话 强化零件「オートリペアマシン」

13话时在基地右上方的雷达右下处（地图右上角数左11格下9格处）令主角机待机发生剧情事件，可以获得强化零件「**オートリペアマシン**」。注意主角机浮空状态下无法获得。

30话 强化零件「スーパーリペアキット」

30话中主角机前往**ゼニトリー**所在的坐标（左下数上6格右13格处）可以获得强化零件「**スーパーリペアキット**」。此外需要注意的是**アクシオ**状态下无法获得。

41话 强化零件「超合金Z」

41话兜家所在位置（地图上被森林包围的三间房子中间一间），甲儿移动到该处和暗黑寺对话剧情后获得「超合金Z」。

41话 强化零件「勇者の印」

31话与41话的**マーグ**都用**マーズ**说得后击坠，完成本话后任务准备画面之前入手。

39话 隐藏机体「スコープドッグTC・ISS」

39话序盘**モナド**战中**バーコフ**分队5机各击破1架以上敌机。之后出现的**リーマン**和**イプシロン**使用**キリコ**击坠。此话结束时**キリコ**击坠数70以上，任务准备画面之前的对话事件后入手。

45话 换装零件「トルネードパック」

34话等处选择时全部偏向兰华或雪莉露，45话出击时获得「**トルネードパック**」换装。**アルト**需要一定击坠数。（待确认）

49话 换装零件「SPブースター」

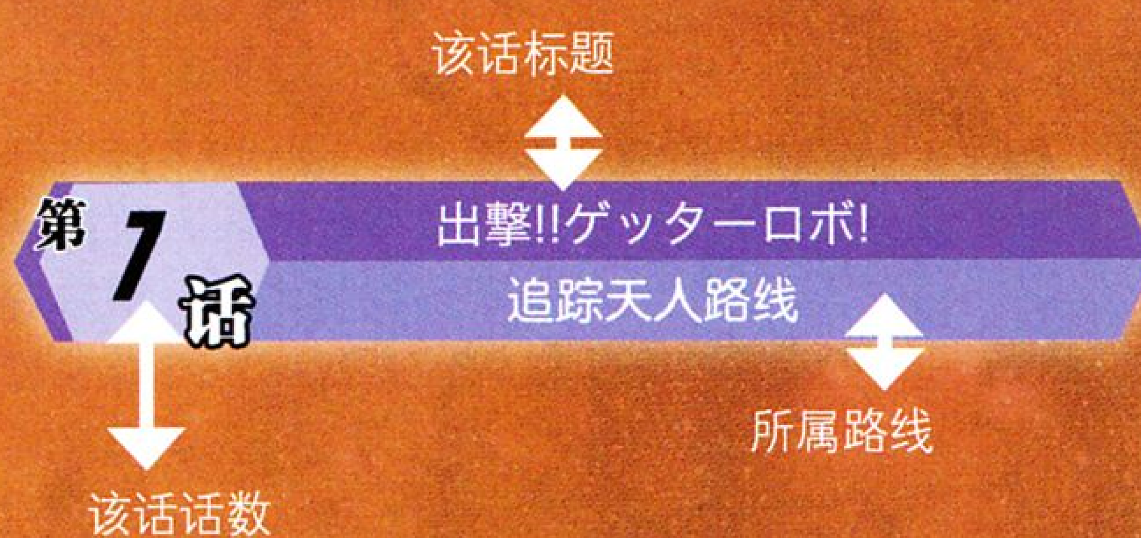
レントン击坠数70以上击坠**ホランド**后，**ホランド**不以**ターミナス303**状态而是装备**SPブースター**状态加入。（待确认）

49话 隐藏人物 マルグリット加入

マルグリット每次作为敌人出现都用主角机击坠，地上路线42话或宇宙路线43话用主角说得，49话击破后加入。

剧情流程表

本次《第2次机战Z 破界篇》共分3条路线，也就是说要观看全部剧情完美通关需要至少3周目。



全强化零件一览

名称	效果
バーニアユニット	移动力+1
ハイパーニアユニット	移动力+2
辅助ISC	移动力+1 运动性+10
マッスルシリンダー	运动性+10
ヂヂリウムチップ	运动性+20
精密照准レンズ	照准值+10
クエント制センサー	照准值+20
スナイパーキット	会心补正＋20
高性能レーダー	MAP兵器及射程1以外的武器射程+1
脊髓反応コネクタ	照准值+20 MAP兵器及射程1以外的武器射程+1
ハロ	移动力+2 运动性・照准值+25 MAP兵器及射程1以外的武器射程+1
Eカーボンアーマー	HP+500 装甲+100
ガンダニュウムアーマー	HP+1000 装甲+150
超合金Z	HP+1200 装甲+250 自军行动时回复EN最大值10%
ユグドラシルドライブ	最大EN+150
电力受信アンテナ	自军行动时回复EN最大值10%
オートリペアマシン	自军行动时回复HP最大值10%
バリアフィールド	装备可使全部攻击伤害减轻1000的防护罩 使用时消耗EN5
ハイパージャマー	气力130以上机体产生分身 回避成功率30%
勇者の印	运动性+25 照准值+25 会心补正+25 装甲+200
钢の魂	运动性+30 照准值+30 会心补正+30 装甲+250
DMユニット	运动性+10 照准值+10
DMアーマー	装甲+100 自军行动时回复HP最大值10%
DMレーダー	会心补正+20 MAP兵器及射程1以外的武器射程+1
DMアダプター	移动力+1 机体・武器全部地形适应变为A
DMアダプターS	移动力+2 机体・武器全部地形适应变为S
フライトモジュール	机体・武器的地形适应空变为S 除「专用」类型以外的机体移动类型追加「空」
スラスターモジュール	机体・武器的地形适应宇宙变为S
ランドモジュール	机体・武器的地形适应陆变为S 除「专用」类型以外的机体移动类型追加「陆」
スクリューモジュール	机体・武器的地形适应海变为S 除「专用」类型以外的机体移动类型追加「海」
A-アダプター	机体・武器全部地形适应变为A
S-アダプター	机体・武器全部地形适应变为S
プロペラントタンク	自机EN全回复 1次任务只可使用一次(使用后不消失)
カードリッジ	自机弹药全回复 1次任务只可使用一次(使用后不消失)
リペアキット	自机HP全回复 1次任务只可使用一次(使用后不消失)
スーパーリペアキット	自机HP、EN、弹药全回复 1次任务只可使用一次(使用后不消失)
郁絵のおやつ	主驾驶员回复SP20 1次任务只可使用一次(使用后不消失)
ブタモグラのステーキ	主驾驶员回复SP40 1次任务只可使用一次(使用后不消失)
娘娘名物まぐろマン	主驾驶员SP全回复 1次任务只可使用一次(使用后不消失)
アドレナリンアンプル	出击时气力+5
サイキックリアクター	出击时气力+10
カミナのサングラス	出击时气力+20
Fボンバーのディスク	出击第2回合开始主驾驶员气力每回合+3
シェリルのディスク	主驾驶员SP每回合回复10
ランカのディスク	主驾驶员入手PP2倍 复数装备效果不重复

通关特典

***资金、PP继承**
***击坠数继承**
***4周目以后开启15段改造**

其中资金与PP，2周目50%、3周目75%、4周目以后100%继承。

以上全部按照“迄今为止获得的总额”进行计算，改造和育成中使用的资金和PP都将还原，因此请放心使用。由于包括过去周目获得的资金和PP总额都将加入计算，不用担心1周目时练级过多会有任何损失。

无法继承的部分

角色等级、强化零件、习得技能等。主角生日与姓名也可重新设定。

因此最终战之前将不用的强化零件卖掉换成钱会比较合算。

第1話 100万Gの男 / 共同路线

第2話 変わる世界 / 共同路线

第3話 始動!マジンガー! / 日本路线
第3話 戦火を呼ぶ流星 / 追踪天人路线

第4話 やってきた災厄 / 日本路线
第4話 混沌の戦場 / 追踪天人路线

第5話 こちら宇宙の何でも屋 / 日本路线
第5話 超獣合神! / 追踪天人路线
第5話 バトリング / 11区路线

第6話 目覚める力 / 日本路线
第6話 遠い平和へ / 追踪天人路线
第6話 魔神が生まれた日 / 11区路线

第7話 脅威の六神合体 / 日本路线
第7話 出撃!!ゲッターロボ! / 追踪天人路线
第7話 その名はゼロ / 11区路线

第8話 試される覚悟 / 日本路线
第8話 引き鉄は誰がために / 追踪天人路线
第8話 皇女と魔女 / 11区路线

第9話 次元震 / 共同路线

第10話 お前のドリルで天を突け!! / 暗黑大陆路线
第10話 クロース・エンカウンター / Frontier船团路线

第11話 顔が2つたあ生意気なッ!! / 暗黑大陆路线
第11話 オン・ユア・マークス / Frontier船团路线

第12話 俺にはさっぱりわからねえ! / 暗黑大陆路线
第12話 ファースト・アタック / Frontier船团路线

第13話 黒の騎士団 / 共同路线

第14話 信頼と覚悟と / 共同路线

第15話 世界を覆う影 / 共同路线

第16話 BIRD-HUMAN / 表部队路线
第16話 接触 / 里部队路线

第17話 夜の新宿大決戦 / 表部队路线
第17話 夢の続き / 里部队路线

第18話 オープニング・ステージ / 表部队路线
第18話 交差する明日 / 里部队路线

第19話 みんなの正義 / 共同路线

第20話 砂塵に舞う悪意 / 共同路线

第21話 明かされる真実 / 共同路线

第22話 リモネシア強襲 / 共同路线

第23話 新世界の幕開け / 共同路线

第24話 異邦人の来訪 / 地上路线
第24話 相容れぬ遂行者 / 宇宙路线
第24話 ナリタ攻防戦 / 11区路线

第25話 遠い世界 / 地上路线
第25話 新たな来訪者 / 宇宙路线
第25話 絆 / 11区路线

话数	路线A	路线B	路线C
第26话	集う力 地上路线	断ち切られる帰路 宇宙路线	ギアス対ギアス 11区路线
第27话	呪われし放浪者 地上路线	黒衣の狩人 宇宙路线	神の島 11区路线
第28话	放浪のZEUTH 共同路线		
第29话	反撃の狼煙 共同路线		
第30话	ストレート・フルクラム 共同路线		
第31话	対決！マーズとマーグ! 共同路线		
第32话	あばよ、ダチ公… 共同路线		
第33话	天を突く命 共同路线		
第34话	思い出の中の父 日本路线	メモリアル・デビュー 追踪天人路线	囚われの心 囚われの心
第35话	進撃!機械獣大作戦! 日本路线	悪意の矛先 追踪天人路线	炎 囚われの心
第36话	命の果てにあるもの 日本路线	託される意志 追踪天人路线	血染めのユフィ 囚われの心
第37话	雄々しく……そして、美しく 共同路线		
第38话	果たされる約束 共同路线		
第39话	ザ・ラストレッドショルダー 共同路线		
第40话	降臨!!真なる者! 共同路线		
第41话	マーグ、その命 共同路线		
第42话	明日への凱歌 地上路线	想い重ねて、宇宙へ 宇宙路线	
第43话	王都テッペリンへ 地上路线	ロゼの決意 宇宙路线	
第44话	怒りの螺旋王 地上路线	未来への飛翔 宇宙路线	
第45话	リトルクイーン 共同路线		
第46话	邪悪の化身 共同路线		
第47话	迎えられる勝者 共同路线		
第48话	夜明けの鐘 共同路线		
第49话	虹 共同路线		
最终话	破界の世紀 共同路线		

主角生日精神列表

默认(天秤座AB)						
习得精神	集中(15)	直感(20)	脱力(30)	气合(35)	直击(25)	魂(50)

11月11日 B型 (寺田生日)						
习得精神	感应(10)	集中(10)	不屈(10)	气迫(45)	勇气(50)	觉醒(60)

白羊座[3/21~4/20]						
A型	集中(15)	努力(15)	直感(20)	突击(30)	热血(35)	觉醒(55)
B型	集中(15)	幸運(35)	不屈(10)	直感(20)	气迫(50)	魂(55)
AB型	集中(15)	直感(20)	气合(35)	脱力(30)	热血(35)	勇气(60)
O型	集中(15)	加速(15)	直感(20)	气合(30)	突击(30)	魂(55)

金牛座[4/21~5/21]						
A型	集中(15)	努力(20)	加速(15)	直感(20)	直击(25)	魂(55)
B型	集中(15)	幸運(40)	直感(20)	脱力(30)	热血(35)	覚醒(65)
AB型	集中(15)	加速(10)	气合(35)	直感(20)	脱力(30)	魂(55)
O型	集中(15)	直感(20)	狙击(20)	突击(25)	热血(30)	勇气(55)

双子座[5/22~6/21]						
A型	集中(15)	气合(30)	直感(20)	分析(15)	直击(25)	魂(55)
B型	集中(15)	加速(15)	幸運(35)	直感(20)	狙击(20)	魂(55)
AB型	集中(15)	脱力(30)	加速(15)	直感(20)	热血(30)	覚醒(65)
O型	集中(15)	直感(20)	狙击(20)	分析(15)	气合(35)	魂(55)

巨蟹座[6/22~7/22]						
A型	集中(15)	努力(15)	直击(25)	直感(20)	魂(55)	補給(55)
B型	集中(15)	幸運(40)	直感(20)	狙击(20)	热血(40)	覚醒(60)
AB型	集中(15)	不屈(15)	直感(20)	激励(45)	热血(35)	覚醒(60)
O型	集中(15)	加速(15)	直感(15)	气合(35)	激励(45)	勇气(50)

狮子座[7/23~8/23]						
A型	集中(15)	不屈(10)	直感(20)	气合(35)	热血(35)	覚醒(60)
B型	集中(10)	加速(15)	直感(20)	幸運(35)	气迫(60)	魂(55)
AB型	集中(15)	不屈(15)	直感(20)	脱力(30)	气合(30)	魂(55)
O型	集中(15)	加速(15)	直感(20)	热血(35)	突击(25)	勇气(60)

处女座[8/24~9/23]						
A型	集中(15)	努力(15)	直感(20)	狙击(15)	热血(35)	勇气(60)
B型	集中(10)	幸運(35)	脱力(30)	直感(20)	狙击(20)	魂(55)
AB型	集中(15)	加速(15)	直感(20)	狙击(20)	魂(55)	補給(55)
O型	集中(15)	鉄壁(25)	直感(20)	狙击(15)	热血(35)	覚醒(60)

天秤座[9/24~10/23]						
A型	集中(15)	直感(20)	鉄壁(20)	气合(35)	热血(35)	覚醒(55)
B型	集中(15)	幸運(30)	直感(20)	狙击(20)	气合(35)	魂(55)
AB型	集中(15)	直感(20)	脱力(30)	气合(35)	直击(25)	魂(50)
O型	集中(15)	加速(15)	直感(20)	气合(35)	热血(30)	覚醒(60)

天蝎座[10/24~11/22]						
A型	集中(15)	努力(15)	鉄壁(25)	直感(20)	直击(20)	魂(55)
B型	集中(15)	加速(15)	幸運(35)	直感(20)	突击(25)	魂(55)
AB型	集中(15)	加速(15)	直感(20)	热血(35)	勇气(60)	覚醒(60)
O型	集中(15)	加速(15)	不屈(10)	直感(20)	突击(30)	魂(55)

射手座[11/23~12//21]						
A型	集中(15)	加速(15)	努力(20)	直感(20)	直击(25)	魂(55)
B型	集中(15)	幸運(35)	狙击(20)	直感(20)	热血(35)	覚醒(60)
AB型	集中(15)	加速(15)	气合(35)	直感(20)	热血(35)	覚醒(55)
O型	集中(15)	加速(15)	直感(20)	气合(30)	突击(30)	魂(55)

摩羯座[12/22~1/20]						
A型	集中(15)	努力(10)	直感(20)	突击(25)	热血(35)	覚醒(60)
B型	集中(15)	加速(15)	直感(20)	气合(35)	魂(55)	補給(50)
AB型	集中(15)	不屈(10)	努力(15)	直感(20)	热血(35)	勇气(60)
O型	集中(15)	不屈(15)	直感(20)	鉄壁(25)	气迫(50)	魂(55)

水瓶座[1/21~2/19]						
A型	集中(15)	分析(15)	加速(15)	直感(20)	热血(30)	勇气(60)
B型	集中(15)	加速(15)	直感(20)	激励(45)	气迫(45)	魂(55)
AB型	集中(15)	狙击(20)	分析(20)	直感(20)	热血(35)	覚醒(60)
O型	集中(15)	加速(10)	直感(20)	气合(30)	热血(35)	魂(55)

双鱼座[2/20~3/20]						
A型	集中(15)	直感(20)	气合(35)	热血(35)	勇气(60)	覚醒(65)
B型	集中(15)	幸運(35)	直感(20)	脱力(35)	热血(35)	勇气(60)
AB型	集中(15)	狙击(20)	加速(15)	直感(30)	热血(35)	覚醒(55)
O型	集中(15)	加速(10)	狙击(20)	直感(20)	直击(30)	魂(55)

全精神一览

名称	对象	效果
感応	友军单体	1回合内指定友军机命中率为100%
集中	自机	1回合内命中率与回避率上升30%
必中	自机	1回合内命中率为100%
直感	自机	必中与必闪同时发动
必闪	自机	下次战斗完全回避敌方攻击
不屈	自机	下次战斗受到的伤害为10
铁壁	自机	1回合内受到敌方攻击伤害减为4分之1
加速	自机	仅限1次移动力+3
热血	自机	仅限1次对敌伤害2倍，与魂同时使用的时候以魂为优先
魂	自机	仅限1次对敌伤害2.5倍，与热血同时使用的时候以魂为优先
狙击	自机	下次战斗MAP兵器・射程1的兵器以外的武器射程+2
直击	自机	无视体型差造成的伤害减少以及对方的防御相关特殊能力・技能无效
突击	自机	仅限1次除MAP兵器外的全部兵器都可移动后使用
觉醒	自机	行动回数增加1次，重复无效
幸运	自机	下次战斗获得资金2倍
努力	自机	下次战斗经验值2倍
手加减	自机	可击破的敌机留下HP10(仅对技量低于自己的对象有效)
爱	自机	加速・必中・必闪・热血・气合・努力・幸运同时发动
勇气	自机	加速・必中・不屈・热血・气合・直击同时发动
气合	自机	气力上升10
气迫	自机	气力上升30
祝福	友军单体	下次战斗指定友军机获得资金2倍
应援	友军单体	下次战斗指定友军机经验值2倍
信赖	友军单体	指定友军机回复HP2500
友情	友军单体	指定友军机HP全回复
补给	友军单体	指定友军机弹数・EN回复、不减气力
根性	自机	回复HP最大值30%
ド根性	自机	HP全回复
脱力	敌单体	指定敌人气力下降10
分析	敌单体	1回合内、对指定敌人伤害1.1倍、被伤害0.9倍
搅乱	敌全体	1回合内、全部敌人命中率减半
侦察	敌单体	调查指定敌人能力值
激励	自机周围	邻接友军气力+5
再动	友军单体	回复指定友军机行动回数
期待	友军单体	指定友军回复SP50

先天技能(无法用PP习得)

名称	效果
SP回复	每回合SP10回复
强运	击坠敌机时获得资金1,2倍，使用精神指令幸运时无效
指挥官	周边的友军最终命中率・回避率上升，根据技能等级和距离效果有变化
战术指挥	可使用「战术指挥」指令，根据选择「攻击」「防御」「特攻」产生不同效果，令1回合内范围内的友军能力变化（对本人无效）
超能力	命中率・回避率上升，效果随技能等级提高
超A級超能力	超能力L9的效果之外每回合回复SP10
ゲーマー	气力130以上技量+10
ゲームチャンプ	气力130以上技量+30
オーバーセンス	命中率・回避率・**フォトンマット**的效果与特定武器的攻击力上升，效果随技能等级提高
ネゴシエイター	战斗对手气力-3，修理费清算时该技能所持者出战的话修理费用为0
ニュータイプ	命中率・回避率上升，特定武器射程延长。效果随技能等级提高
SEED	气力130以上发动，对敌伤害1,1倍、最终命中率・回避率・会心率+20％
精密攻击	会心一击发生时伤害1,5倍
野性化	气力130以上发动、对敌伤害1,1倍
螺旋力	命中率上升，受到攻击的最终伤害减少
社长	完成地图后、出击驾驶员全员PP+5
サラリーマン	升级时・或每击坠数10机・或完成地图时为出击状态的话PP+3
异能生存体	HP10％以下时命中・回避+30、格斗・射击・防御・技量+20

敌方限定	
2回行动	1回合内行动回数为2回
天才	命中率・回避率・会心率＋20%
极	气力130以上最终命中率・回避率・会心率＋30%

后天技能(可用PP习得)

名称	效果	必要PP
ブロッキング	持盾机体可发动「シールド防御」、持剑机体可发动「切り払い」发动几率由与对手的技量差决定	60
底力	随HP减少命中率・回避率・装甲・会心率上升，效果随技能等级提高(限界Lv9)	20+10*Lv
援护攻击	可对邻接机体进行援护攻击，1回合内可援护次数与技能等级相同(限界Lv4)	100+20*Lv
再攻击	比对方技量高20以上时，在对方反击后可对自己进行援护攻击	200
援护防御	可对邻接机体进行援护防御，1回合内可援护次数与技能等级相同(限界Lv4)	100+20*Lv
SPアップ	最大SP随技能等级每级+5	60+10*Lv
カウンター	选择反击时一定几率比对方先攻击，发动几率由技能等级和技量差决定(限界Lv9)	20+10*Lv
斗争心	出击时气力+10	100
战意高扬	出击第2回合开始每回合气力+3	100
气力+(回避)	回避敌人攻击时本来的气力增减之外气力+1	80
气力+(命中)	攻击命中敌人时本来的气力增减之外气力+1	80
气力+(伤害)	受到敌人伤害时本来的气力增减之外气力+2	80
气力+(击破)	友军机被击坠时本来的气力增减之外气力+1	80
Eセーブ	武器消费EN为通常的80%，若可搭乘机体中无消费能量武器则无法习得	180
Bセーブ	武器弹数1.5倍(小数点以下舍去)，若可搭乘机体中没有弹数制武器则无法习得	180
连携攻击	援护攻击必定会心一击，不包括再攻击	200
见切	气力130以上最终命中率・回避率・会心率＋10%	150
气力限界突破	气力上升上限变为170	150
サイズ差补正无视	无视机体体型差补正造成的伤害减少	200
ガード	气力130以上受到对方攻击最终伤害减为80%	150
精神耐性	对方武器的特殊效果「能力半减」「行动不能」「气力低下」「SP低下」无效化，作为副驾驶时此技能无效	100
修理スキル	修理的回复量1.5倍，若可搭乘机体中无修理装置则无法习得	100
补给スキル	搭乘有补给装置的机体可移动后进行补给，若可搭乘机体中补给理装置则无法习得	180
パーツ供给	可对邻接机体使用消费系强化零件	120
连续行动	气力120以上击破敌人后可以再次行动，每架机体1回合只能发动一次，交换驾驶员也无法再次发动(由于气力120以上为击破后进行判定，因此攻击前气力为115的状态也可发动)	300
ダッシュ	机体移动力+1，气力130以上时+2	220
ヒット&アウェイ	未移动进行攻击时，攻击后可进行移动	200

机体特殊能力

名称	效果
Iフィールド	BEAM射击攻击伤害减轻1000，发动時消耗EN10
フォトンマット	伤害减轻1000+オーバーセンス技能等级×100，气力110以上发动，发动时消耗EN5
GNフィールド	2000以下全属性伤害无效化，发动时消耗EN10
辐射波动	全属性伤害1500减轻。气力110以上发动，发动时消耗EN10
VPS装甲	对BEAM属性以外的伤害减轻2000，发动时消耗EN10
修理装置	可对自机及邻接机体进行修理(可移动使用)
补给装置	可对邻接机体进行补给(不可移动后使用)
剑装备	修得特殊技能「ブロッキング」时，一定几率令敌人特定攻击无效化
盾装备	防御时伤害减轻60%，修得特殊技能「ブロッキング」时，一定几率未选择防御时也可发动与防御时同样的效果
变形	可通过「变形」指令改变机体形态
超兽合神	气力130以上可使用「超兽合神」指令，NOAH鹰超兽合神成为断空我NOAH
六神合体	气力130以上可使用「六神合体」指令，进行六神合体
ゲッタービジョン	气力130以上发动，50%几率完全回避敌人攻击
真・ゲッタービジョン	气力130以上发动，50%几率完全回避敌人攻击
ハイパージャマー	气力130以上发动，30%几率完全回避敌人攻击
亚空间突入	气力130以上发动，移动時无视地形影响，25%几率完全回避敌人攻击
トリニティチャージ	1次任务仅限使用1次，使用「トリニティC」指令回复全部EN
ジャミング机能	周围2格内友军的最终命中率・回避率+10%(对本机也有效)
オーバースキル	オーバーマン的特殊能力。气力130以上发动，效果各异
バイオセンサー	气力130以上NEWTYPE等级5以上发动，令机体强化
サイコフレーム	气力130以上NEWTYPE等级5以上发动，令机体强化
机关暴走	断空我NOAH超兽合神5回合后强制变回NOAH鹰状态，本次任务内无法再次进行超兽合神
反阳子爆弹	本机体被击坠的话，无论作战目的为何都将直接GAME OVER
操纵者交代	通过使用「操纵者交代」指令，交换主副驾驶员
螺旋力发动	气力130以上发动「HP回复(小)」，随驾驶员气力与螺旋力等级高低，机体最终伤害受到补正
エレメントシステム	气力130以上主驾驶员的各能力值将适用搭乘的3名驾驶员中的最高值
KLF	处于空中时每回合不消耗EN
对精神攻击	对手武器的特殊效果「能力半减」「行动不能」「气力低下」「SP低下」无效化
EN回复(小)	自军会合开始时最大EN回复10%
HP回复(小)	自军会合开始时最大HP回复10%

敌方限定

名称	效果
D・フォルト	1500以下全属性伤害效化，发动時消耗EN5
オールキャンセラー	将相手武器的特殊效果「能力半减」「行动不能」「气力低下」「SP低下」「EN▼」「运动性▼」「照准值▼」「装甲值▼」无效化

驾驶员ACE奖励(击坠数70以上)

原创角色	
クロウ・ブルースト	获得资金+25%、气力130以上对敌伤害1.1倍
マルグリット・ピステール	反击時对敌伤害1.2倍
アサキム・ドーウィン	对敌伤害1.2倍
无敌ロボトライダーG7	
竹尾ワッ太	特殊技能「社长」的追加PP为2倍
柿小路梅麻呂	每完成一话获得一个强化零件「郁绘のおやつ」
无敌钢人泰坦3	
破岚万丈	每完成一话资金金+30000
无敌超人赞波特3	
神胜平	反击时对敌伤害1.2倍
宇宙战士バルディオス	
マリン・レイガン	特殊能力「亚空间突入」发生几率+15%
宇宙大帝ゴッドシグマ	
坛斗志也	盾防御发生时，受到伤害0.8倍
六神合体ゴッドマーズ	
明神タケル	特殊技能「超能力」变成「超A级超能力」
飞鸟ケンジ	命中率・回避率+15%
地球防卫企业ダイ・ガード	
赤木骏介	精神指令「热血」变成「魂」(SP消费不变)
饭塚	武器弹数1.5倍
真魔神凯撒冲击！Z篇	
兜甲児	气力130以上对敌伤害1.2倍
弓さやか	修理的回复量2倍
创圣的大天使	
阿波罗	出击时气力+20
シリウス・ド・アリシア	格斗+25
シルヴィア・ド・アリシア	射击+25
红丽花	技量+25
ピエール・ヴィエラ	防御+25
ジュン・リー	命中+25
つぐみ・ローゼンマイヤー	回避+25
天元突破红莲螺岩	
卡米那	气力上限+30
西蒙	出击时气力+30
可唐	气力130以上自军会合开始时发动「根性」
优子	「超电导ライフル」攻击力+1000、射程+1、命中+30、弹数+3
达雅卡	气力130以上自军会合开始时发动「突击」
罗修	气力130以上自军会合开始时发动「不屈」

交响诗篇エウレカセブン ポケットが虹でいっぱい	
レントン・サーストン	レントン、エウレカ、ニルヴァーシュ的最大SP+30
ホランド・ノヴァク	HP20%以下对敌伤害1.3倍
タルホ・ユーキ	精神指令「热血」变成「爱」

真（变身！！）盖塔机器人~世界最后之日~	
流龙马	气力150以上对敌伤害1.3倍
神隼人	特殊能力「ゲッタービジョン(系)」发生几率+20%
巴武藏	精神指令「气合」变为「气迫」（消费SP不变）

超兽机神断空我	
藤原忍	特殊技能「野生化」发动后会心率+30%

兽装机攻断空我NOAH	
飞鹰葵	特殊技能「野生化」发动时发动一次「覚醒」
エイーダ・ロッサ	特殊技能「カウンター」发生几率+30%

机动战士Z高达	
卡缪・比坦	反击时对敌伤害1.2倍、会心率+20%
阿姆罗・雷	搭乘名为高达的机体时、运动性・照准值+10
库瓦特罗・巴吉纳	连续回避疲劳补正无效
花园丽	精神指令「激励」消费SP变为30

新机动战记高达W	
希罗·尤尔	回避率+20%、移动力+1
迪奥·麦克斯维尔	会心率+30%
卡特尔·拉巴·维娜	援护攻击・援护防御、参加时气力+10
杜洛华·巴顿	回避率+15% MAP兵器及射程1以外的武器射程+1
张五飞	气力130以上自军会合开始时发动「直击」
泽克斯·马其士	自军会合开始时、除自机外全部友军机气力+2

机动新世纪高达X	
卡洛德·兰	气力120以上自军回合开始时发动「幸运」
威姿·苏	获得资金+20% 移动力+1
罗比·罗伊	获得资金+20% MAP兵器及射程1以外的武器射程+1

∀高达	
罗兰·瑟亚克	自军会合开始时回复SP5
哈利·欧德	命中率・会心率+15%

机动战士高达SEED DESTINY	
真·飞鸟	回避率+15%、反击時对敌伤害1.1倍
基拉・大和	射击武器对敌伤害1.1倍
阿斯兰・萨拉	格斗武器对敌伤害1.1倍
露娜玛利亚・霍克	必中的消费SP变为15

机动战士ガンダム00 1st season	
刹那・F・清英	对太阳炉搭载机、高达系机体伤害1.5倍
洛克昂·斯特拉托斯	会心率+40%
阿雷路亚·哈普提兹姆	回避率+20%
阿雷路亚+哈雷路亚	回避率+20% 命中率+20%
提耶利亚・阿迪	气力130以上自军回合开始时发动精神指令「直击」
皇·李·诺瑞加	特殊技能「指挥官」效果2倍
谢尔盖·斯米诺夫	自军会合开始时除自分外友军机气力+2
索玛・皮里斯	命中率+30%　回避率+30%

装甲骑兵ボトムズ	
キリコ・キュービィー	气力130以上全部武器攻击力+300
グレゴルー・ガロッシュ	武器弹数1.5倍
ノル・バーコフ	回避率+20%　移动力+1
ダレ・コチャック	获得资金+25%
ガリー・ゴダン	会心率+30%
ゲレンボラッシュ・ドロカ・ザキ	特殊技能「カウンター」发生几率+30%

超重神グラヴィオンツヴァイ	
天空侍斗牙	斗牙、エイジ、琉菜、ミヅキ、エイナ、リイル最大SP+10
フェイ・シンルー	气力120以上自军会合开始时发动「努力」

CODE GEASS 反逆的鲁路修	
ゼロ	战术指挥效果范围+2
紅月华莲	格斗武器对敌伤害1.1倍。
藤堂鏡志朗	仅限1次受到必死攻击也能残留HP10存活
扇要	援护防御受到伤害0.5倍
玉城真一郎	「幸运」消耗SP变为20
枢木朱雀	气力130以上对敌伤害1.2倍

超时空要塞F	
早乙女アルト	移动后可以「变形」
ミハエル・ブラン	与女性机体(无论敌・友)邻接时命中率・回避率+15%
ルカ・アンジェローニ	搅乱消耗SP变为40
クラン・クラン	与米歇尔同在地图上时自军回合开始时气力+3
オズマ・リー	强化零件「Fボンバーのディスク」效果2倍
カナリア・ベルシュタイン	MAP兵器及射程1以外的武器射程+1
ジェフリー・ワイルダー	邻接的S.M.S队员命中率・回避率+20%
ブレラ・スターン	移动力+3

战斗メカ ザブングル	
ジロン・アモス	HP30%以下自军回合开始时发动「根性」
エルチ・カーゴ	获得资金+50%
ティンプ・シャローン	回避率+20%、移动力+1

OVERMAN キングゲイナー	
ゲイナー・サンガ	特殊技能「ゲーマー」变为「ゲームチャンプ」
ゲイン・ビジョウ	命中率+15% MAP兵器及射程1以外的武器射程+1
シンシア・レーン	回避率・会心率+15%
サラ・コダマ	武器「ガウリ队总攻击」攻击力+400

超时空世纪オーガス	
桂木桂	与女性机体(无论敌・友)邻接时对敌伤害1.2倍
アテナ・ヘンダーソン	命中率・回避率・会心率+10%

THE BIG O	
ロジャー・スミス	特殊技能「ネゴシエイター」造成对手气力低下-5
ジェイソン・ベック	获得资金+100%



Wわんぱくアタック	
トライダーG7	ザンボット3

無敌コンビネーション		
トライダーG7	ザンボット3	ダイターン3

GNアームズ(MAP)	
ガンダムエクシア	プトレマイオス(强袭用コンテナ装备)
ガンダムデュナメス	プトレマイオス(强袭用コンテナ装备)

コンビネーションアサルト	
ストライクフリーダムガンダム	∞ジャスティスガンダム

キャノンボールアタック	
ラガン	グレン

ギガドリルブレイク・スペシャル	
グレンラガン	ダイグレン
地上路线43话后使用可能	



ブラスタ	→	アクシオ(30話参战)		
グラスゴー(カレン)	→	红莲二式(13話)		
グラスゴー(扇)	→	无赖(扇)(13話)		
グラスゴー(玉城)	→	无赖(玉城)(13話)		
サザーランド	→	无赖(ゼロ)(13話)	→	ガウエイン(27話 11区路线)
スコープドッグ	→	ブルーティッシュドッグ+スコープドッグTC・LRS+スコープドッグTC・ISS		
プトレマイオス	→	プトレマイオス(强袭用武器装备)		
ゲッター	→	真ゲッター		
ニルヴァーシュ spec2	→	ニルヴァーシュspecV		
ノヴァイーグル ダンクーガノヴァ	→	ダンクーガノヴァマックスゴッド		

无法最终继承改造的机体：

ランスロット・エアキャバルリー→34话离脱，之前改造的部分全部取消

ガンダムデュナメス→48话离脱，之前改造的部分全部取消

（完，待续）

PERSONA2 罪 INNOCENT SIN.

PS Portable PSP	本刊译名：女神异闻录2 罪		2011年4月14日	
	角色扮演	ATLUS	6279日元	日版
	UMD	1人	1024MB	12岁以上

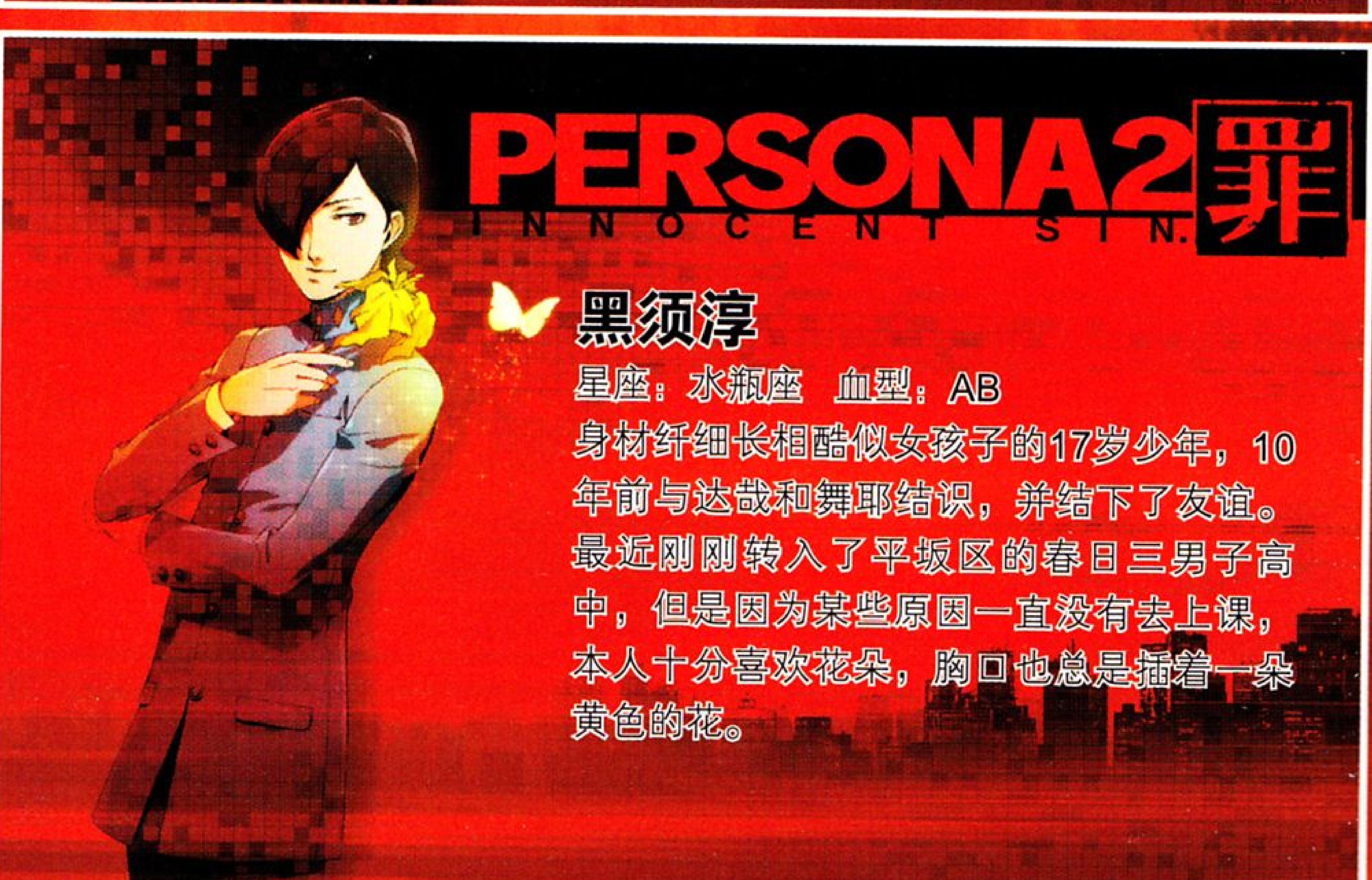












恶魔交涉

○：引起兴趣，之后恶魔的固有问题会被跳过　◎：引起兴趣，之后恶魔的共通问题会被跳过　●：感兴趣
☆：感兴趣+高兴　★：感兴趣+生气

アエーシュマ

达哉				栄吉				リサ				舞耶				淳				ゆきの			
ものまね	説得する	漢を語る	目で殺す	自分に酔う	場を仕切る	人生を語る	歌い殺す	踊る	カンフー	恋愛を語る	悩殺する	インタビュー	相談にのる	親子を語る	褒め殺す	甘える	星占いをする	夢を語る	花で殺す	諭す	叱る	拳で語る	撮り殺す
-	-	-	-	-	◎	-	-	-	-	-	-	○	●	-	-	-	●	-	-	-	-	○	-

アガシオン

达哉				栄吉				リサ				舞耶				淳				ゆきの			
ものまね	説得する	漢を語る	目で殺す	自分に酔う	場を仕切る	人生を語る	歌い殺す	踊る	カンフー	恋愛を語る	悩殺する	インタビュー	相談にのる	親子を語る	褒め殺す	甘える	星占いをする	夢を語る	花で殺す	諭す	叱る	拳で語る	撮り殺す
-	○	-	-	-	-	-	○	●	-	●	○	-	○	●	●	-	●	●	-	●	-	-	○

アグリッパ

达哉				栄吉				リサ				舞耶				淳				ゆきの			
ものまね	説得する	漢を語る	目で殺す	自分に酔う	場を仕切る	人生を語る	歌い殺す	踊る	カンフー	恋愛を語る	悩殺する	インタビュー	相談にのる	親子を語る	褒め殺す	甘える	星占いをする	夢を語る	花で殺す	諭す	叱る	拳で語る	撮り殺す
○	-	○	-	-	-	●	-	○	-	-	-	-	-	○	-	-	-	○	○	-	-	●	-

アドラメルク

达哉				栄吉				リサ				舞耶				淳				ゆきの			
ものまね	説得する	漢を語る	目で殺す	自分に酔う	場を仕切る	人生を語る	歌い殺す	踊る	カンフー	恋愛を語る	悩殺する	インタビュー	相談にのる	親子を語る	褒め殺す	甘える	星占いをする	夢を語る	花で殺す	諭す	叱る	拳で語る	撮り殺す
○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	○	-	-	-	-

アフ・パチ

达哉				栄吉				リサ				舞耶				淳				ゆきの			
ものまね	説得する	漢を語る	目で殺す	自分に酔う	場を仕切る	人生を語る	歌い殺す	踊る	カンフー	恋愛を語る	悩殺する	インタビュー	相談にのる	親子を語る	褒め殺す	甘える	星占いをする	夢を語る	花で殺す	諭す	叱る	拳で語る	撮り殺す
-	-	○	-	-	-	●	-	○	-	○	-	-	-	-	-	-	◎	-	-	○	-	●	-

アペプ

达哉				栄吉				リサ				舞耶				淳				ゆきの			
ものまね	説得する	漢を語る	目で殺す	自分に酔う	場を仕切る	人生を語る	歌い殺す	踊る	カンフー	恋愛を語る	悩殺する	インタビュー	相談にのる	親子を語る	褒め殺す	甘える	星占いをする	夢を語る	花で殺す	諭す	叱る	拳で語る	撮り殺す
○	-	○	-	-	-	●	-	○	-	-	-	-	-	○	-	-	-	○	○	○	-	●	-

アリス

达哉				栄吉				リサ				舞耶				淳				ゆきの			
ものまね	説得する	漢を語る	目で殺す	自分に酔う	場を仕切る	人生を語る	歌い殺す	踊る	カンフー	恋愛を語る	悩殺する	インタビュー	相談にのる	親子を語る	褒め殺す	甘える	星占いをする	夢を語る	花で殺す	諭す	叱る	拳で語る	撮り殺す
●	-	-	-	○	-	-	●	-	-	●	-	-	-	●	-	-	-	-	-	-	-	-	-

アレス

达哉				栄吉				リサ				舞耶				淳				ゆきの			
ものまね	説得する	漢を語る	目で殺す	自分に酔う	場を仕切る	人生を語る	歌い殺す	踊る	カンフー	恋愛を語る	悩殺する	インタビュー	相談にのる	親子を語る	褒め殺す	甘える	星占いをする	夢を語る	花で殺す	諭す	叱る	拳で語る	撮り殺す
●	-	-	-	-	-	-	-	●	○	-	-	◎	-	-	-	-	-	-	○	-	-	-	-

アンクウ

达哉				栄吉				リサ				舞耶				淳				ゆきの			
ものまね	説得する	漢を語る	目で殺す	自分に酔う	場を仕切る	人生を語る	歌い殺す	踊る	カンフー	恋愛を語る	悩殺する	インタビュー	相談にのる	親子を語る	褒め殺す	甘える	星占いをする	夢を語る	花で殺す	諭す	叱る	拳で語る	撮り殺す
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	◎	-	-	-	-	-	-

イシュタム

达哉				栄吉				リサ				舞耶				淳				ゆきの			
ものまね	説得する	漢を語る	目で殺す	自分に酔う	場を仕切る	人生を語る	歌い殺す	踊る	カンフー	恋愛を語る	悩殺する	インタビュー	相談にのる	親子を語る	褒め殺す	甘える	星占いをする	夢を語る	花で殺す	諭す	叱る	拳で語る	撮り殺す
-	-	-	-	-	-	●	-	○	-	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	◎	-	-	-

ヴァルキリー

达哉				栄吉				リサ				舞耶				淳				ゆきの			
ものまね	説得する	漢を語る	目で殺す	自分に酔う	場を仕切る	人生を語る	歌い殺す	踊る	カンフー	恋愛を語る	悩殺する	インタビュー	相談にのる	親子を語る	褒め殺す	甘える	星占いをする	夢を語る	花で殺す	諭す	叱る	拳で語る	撮り殺す
●	-	-	-	-	-	-	●	-	-	●	-	-	-	-	●	●	-	-	-	-	-	-	-

ヴクブ・カキシュ

达哉				栄吉				リサ				舞耶				淳				ゆきの			
ものまね	説得する	漢を語る	目で殺す	自分に酔う	場を仕切る	人生を語る	歌い殺す	踊る	カンフー	恋愛を語る	悩殺する	インタビュー	相談にのる	親子を語る	褒め殺す	甘える	星占いをする	夢を語る	花で殺す	諭す	叱る	拳で語る	撮り殺す
○	-	○	-	-	-	●	-	○	-	-	-	-	-	○	-	-	-	○	○	○	-	●	-

ウロボロス

达哉				栄吉				リサ				舞耶				淳				ゆきの			
ものまね	説得する	漢を語る	目で殺す	自分に酔う	場を仕切る	人生を語る	歌い殺す	踊る	カンフー	恋愛を語る	悩殺する	インタビュー	相談にのる	親子を語る	褒め殺す	甘える	星占いをする	夢を語る	花で殺す	諭す	叱る	拳で語る	撮り殺す
-	●	-	-	-	○	-	●	-	-	-	-	-	-	○	-	●	-	-	-	-	-	-	-

エリーニュス

达哉				栄吉				リサ				舞耶				淳				ゆきの			
ものまね	説得する	漢を語る	目で殺す	自分に酔う	場を仕切る	人生を語る	歌い殺す	踊る	カンフー	恋愛を語る	悩殺する	インタビュー	相談にのる	親子を語る	褒め殺す	甘える	星占いをする	夢を語る	花で殺す	諭す	叱る	拳で語る	撮り殺す
-	-	○	-	-	-	-	-	-	◎	○	-	-	-	-	-	-	○	-	-	-	◎	-	-

エンジェル

达哉				栄吉				リサ				舞耶				淳				ゆきの			
ものまね	説得する	漢を語る	目で殺す	自分に酔う	場を仕切る	人生を語る	歌い殺す	踊る	カンフー	恋愛を語る	悩殺する	インタビュー	相談にのる	親子を語る	褒め殺す	甘える	星占いをする	夢を語る	花で殺す	諭す	叱る	拳で語る	撮り殺す
-	●	-	-	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	●	◎	-	-	-	-	-	-	-	●

エンプーサ

达哉				栄吉				リサ				舞耶				淳				ゆきの			
ものまね	説得する	漢を語る	目で殺す	自分に酔う	場を仕切る	人生を語る	歌い殺す	踊る	カンフー	恋愛を語る	悩殺する	インタビュー	相談にのる	親子を語る	褒め殺す	甘える	星占いをする	夢を語る	花で殺す	諭す	叱る	拳で語る	撮り殺す
○	-	○	-	-	-	●	-	◎	-	-	-	-	-	○	-	-	-	◎	◎	◎	◎	-	○

オーガ

达哉				栄吉				リサ				舞耶				淳				ゆきの			
ものまね	説得する	漢を語る	目で殺す	自分に酔う	場を仕切る	人生を語る	歌い殺す	踊る	カンフー	恋愛を語る	悩殺する	インタビュー	相談にのる	親子を語る	褒め殺す	甘える	星占いをする	夢を語る	花で殺す	諭す	叱る	拳で語る	撮り殺す
-	-	-	-	-	○	-	-	-	-	-	-	○	●	-	-	-	●	-	-	-	◎	●	-

オーカージェリー

达哉				栄吉				リサ				舞耶				淳				ゆきの			
ものまね	説得する	漢を語る	目で殺す	自分に酔う	場を仕切る	人生を語る	歌い殺す	踊る	カンフー	恋愛を語る	悩殺する	インタビュー	相談にのる	親子を語る	褒め殺す	甘える	星占いをする	夢を語る	花で殺す	諭す	叱る	拳で語る	撮り殺す
-	-	-	○	-	-	-	-	-	-	○	☆	○	-	-	-	○	☆	-	-	-	○	-	-

オルトロス

达哉				栄吉				リサ				舞耶				淳				ゆきの			
ものまね	説得する	漢を語る	目で殺す	自分に酔う	場を仕切る	人生を語る	歌い殺す	踊る	カンフー	恋愛を語る	悩殺する	インタビュー	相談にのる	親子を語る	褒め殺す	甘える	星占いをする	夢を語る	花で殺す	諭す	叱る	拳で語る	撮り殺す
-	-	-	-	-	○	-	-	-	○	-	-	○	-	-	-	-	●	-	-	-	-	●	-

カトブレパス

达哉				栄吉				リサ				舞耶				淳				ゆきの			
ものまね	説得する	漢を語る	目で殺す	自分に酔う	場を仕切る	人生を語る	歌い殺す	踊る	カンフー	恋愛を語る	悩殺する	インタビュー	相談にのる	親子を語る	褒め殺す	甘える	星占いをする	夢を語る	花で殺す	諭す	叱る	拳で語る	撮り殺す
○	-	-	-	-	-	○	-	-	-	-	○	-	-	-	-	○	●	-	-	-	-	-	-

カナロア

达哉				栄吉				リサ				舞耶				淳				ゆきの			
ものまね	説得する	漢を語る	目で殺す	自分に酔う	場を仕切る	人生を語る	歌い殺す	踊る	カンフー	恋愛を語る	悩殺する	インタビュー	相談にのる	親子を語る	褒め殺す	甘える	星占いをする	夢を語る	花で殺す	諭す	叱る	拳で語る	撮り殺す
-	-	-	-	-	○	-	-	-	-	-	-	○	●	-	-	-	●	-	-	-	◎	●	-

カバンダ

达哉				栄吉				リサ				舞耶				淳				ゆきの			
ものまね	説得する	漢を語る	目で殺す	自分に酔う	場を仕切る	人生を語る	歌い殺す	踊る	カンフー	恋愛を語る	悩殺する	インタビュー	相談にのる	親子を語る	褒め殺す	甘える	星占いをする	夢を語る	花で殺す	諭す	叱る	拳で語る	撮り殺す
●	-	○	-	-	-	-	○	●	○	●	○	○	-	-	●	-	-	●	◎	-	-	●	○

カマソッソ

达哉				栄吉				リサ				舞耶				淳				ゆきの			
ものまね	説得する	漢を語る	目で殺す	自分に酔う	場を仕切る	人生を語る	歌い殺す	踊る	カンフー	恋愛を語る	悩殺する	インタビュー	相談にのる	親子を語る	褒め殺す	甘える	星占いをする	夢を語る	花で殺す	諭す	叱る	拳で語る	撮り殺す
-	-	○	-	-	-	●	-	○	-	○	-	-	-	-	-	-	◎	-	-	○	-	●	-

ガンダルヴァ

达哉				栄吉				リサ				舞耶				淳				ゆきの			
ものまね	説得する	漢を語る	目で殺す	自分に酔う	場を仕切る	人生を語る	歌い殺す	踊る	カンフー	恋愛を語る	悩殺する	インタビュー	相談にのる	親子を語る	褒め殺す	甘える	星占いをする	夢を語る	花で殺す	諭す	叱る	拳で語る	撮り殺す
●	●	-	-	○	-	-	-	-	-	●	-	-	-	●	●	●	-	-	-	-	-	-	-

恶魔相性表

魔术师

达哉	荣吉	リサ	舞耶	ゆきの
普通	差	普通	最高	差

Lv	名前	属性	数	SP	BO
41	アベノセイメイ	无	164	27	技+1
31	アグリッパ	火	124	22	技+1
16	テング	风	64	15	技+1

女教皇

达哉	荣吉	リサ	舞耶	ゆきの
普通	普通	好	好	差

Lv	名前	属性	数	SP	BO
43	パールヴァティ	水	129	28	体+1
34	シフ	风	102	24	体+1
27	テンセンニャンニャン	无	81	21	体+1

女帝

达哉	荣吉	リサ	舞耶	ゆきの
普通	普通	好	好	最高

Lv	名前	属性	数	SP	BO
36	セイオウボ	无	108	25	体+1
24	ネメシス	无	72	19	体+1
15	アリアンフロッド	风	45	14	体+1
5	ヴェスタ	火	-	3	体+1

皇帝

达哉	荣吉	リサ	舞耶	ゆきの
好	好	普通	普通	普通

Lv	名前	属性	数	SP	BO
37	バール	水	111	25	技+1
28	マルドゥーク	火	84	21	技+1
9	アガートラーム	地	27	9	技+1

法王

达哉	荣吉	リサ	舞耶	ゆきの
差	好	普通	普通	普通

Lv	名前	属性	数	SP	BO
38	ヤマ	地	114	27	力+1
29	シャカ	地	87	23	力+1
23	ウマヤドノオウジ	无	69	19	力+1
15	ゲンジョウ	无	45	13	力+1

恋人

达哉	荣吉	リサ	舞耶	ゆきの
普通	普通	最高	差	好

Lv	名前	属性	数	SP	BO
42	ヴィヴィアン	水	168	28	速+1
32	エロス・改	无	-	36	速+1
26	ジャックランタン	火	104	21	速+1
18	ジャックフロスト	水	72	16	速+1
11	ロビングッドフェロー	地	44	10	速+1
2	ピクシー	风	8	6	速+1
1	エロス	无	-	4	速+1

战车

达哉	荣吉	リサ	舞耶	ゆきの
好	好	普通	普通	普通

Lv	名前	属性	数	SP	BO
38	セイテンタイセイ	火	152	26	力+1
27	タラニス	风	108	21	力+1
15	ミノタウロス	地	60	14	力+1

月

达哉	荣吉	リサ	舞耶	ゆきの
好	好	差	最高	普通

Lv	名前	属性	数	SP	BO
47	サキュバス	无	188	30	速+1
22	パリカー	无	88	17	速+1
3	マイア	无	-	4	速+1

世界

达哉	荣吉	リサ	舞耶	ゆきの
最高	最高	普通	普通	普通

Lv	名前	属性	数	SP	BO
38	ニヨルド	无	152	24	技+1
31	デメテール	无	124	22	技+1

隐者

达哉	荣吉	リサ	舞耶	ゆきの
普通	普通	最高	最高	最高

Lv	名前	属性	数	SP	BO
40	ゲンブ	地	160	27	体+1
33	ビャッコ	水	132	24	体+1
28	グリンブルスティ	地	112	21	体+1
22	テンホウゲンスイ	地	88	18	体+1
14	ネコマタ	无	56	14	体+1

审判

达哉	荣吉	リサ	舞耶	ゆきの
普通	普通	好	好	好

Lv	名前	属性	数	SP	BO
43	メルキセデク	无	172	27	技+1
29	プリンシパリティ	地	116	23	技+1
18	エンジェル	水	72	16	技+1
7	ファレグ	水	28	8	技+1

正义

达哉	荣吉	リサ	舞耶	ゆきの
好	好	普通	普通	普通

Lv	名前	属性	数	SP	BO
44	グンダリミョウオウ	火	132	30	力+1
35	ナタ	风	105	25	力+1
25	マルス	火	75	20	力+1

塔

达哉	荣吉	リサ	舞耶	ゆきの
普通	普通	差	差	差

Lv	名前	属性	数	SP	BO
36	ロキ	无	144	25	体+1
27	カナロア	水	108	21	体+1

死神

达哉	荣吉	リサ	舞耶	ゆきの
差	最高	普通	普通	普通

Lv	名前	属性	数	SP	BO
44	アンクウ	无	176	29	力+1
32	ラダマンティス・改	无	-	37	力+1
22	ヘル	无	88	18	力+1
1	ラダマンティス	无	-	3	力+1

节制

达哉	荣吉	リサ	舞耶	ゆきの
普通	普通	最高	最高	最高

Lv	名前	属性	数	SP	BO
37	スチュパリデス	风	148	26	运+1
19	フィアラル	风	76	16	运+1
5	ハーピー	风	20	7	运+1

恶魔

达哉	荣吉	リサ	舞耶	ゆきの
普通	普通	普通	普通	普通

Lv	名前	属性	数	SP	BO
39	スルト	火	156	27	力+1
2	ポルターガイスト	无	8	4	力+1

星

达哉	荣吉	リサ	舞耶	ゆきの
差	差	最高	最高	最高

Lv	名前	属性	数	SP	BO
38	ヘーニル	无	152	27	速+1
30	ケンレンタイショウ	水	120	23	速+1
21	イショウ	火	84	17	速+1
18	ガンダルヴァ	地	72	16	速+1
15	キンナラ	火	60	13	速+1

太阳

达哉	荣吉	リサ	舞耶	ゆきの
最高	普通	好	好	好

Lv	名前	属性	数	SP	BO
39	ヘイムダル	风	117	25	速+1
20	キニチ・カクモ	火	60	18	速+1
13	スーリヤ	火	39	12	速+1
1	ヴォルカヌス	火	-	3	速+1

SHIFT 2 UNLEASHED

PS3 / X360	本刊译名：极品飞车 变速2			2011年3月29日
	赛车竞速	EA	49.99美元	英语
	蓝光/DVD	多人	720P	10岁以上

奖杯列表



奖杯图标	奖杯名称	奖杯类型	奖杯拿法
	Platinum Trophy	白金	取得本游戏所有奖杯
	Amateur	铜	车手等级达到5
	Day Walker	银	攻略所有白天的弯道
	GT1 Champion	金	击败Jamie Campbell-Walke赢得FIA GT1 World Championship
	GT3 Champion	银	击败Patrick Soderlund赢得FIA GT3 European Championship
	I. Am. Iron. Man.	铜	在线上对战连续取得5次第一名的好成绩
	Dominator	金	击败所有对手
	Leno would be proud	铜	在自己的车库至少拥有每种牌子的汽车各一辆
	Bounty Hunter	银	在车手生涯中获得$10,000,000
	Night Rider	金	攻略所有晚上的弯道
	Pro	银	车手等级达到15
	Proving Grounds	铜	在JR's GTR Challenge中获胜
	Recommended	铜	使一个对手变成好友
	Road to Glory	铜	击败你第一个对手
	Semi-Pro	铜	车手等级达到10
	Veteran	金	车手等级达到20
	Works Champion	银	击败Mad Mike Whiddett获得冠军
	Going the extra mile	银	完成250场比赛
	Cub Scout	铜	赢得你的第一个徽章
	The Driver's Battle	铜	用头盔模式完整赢得一场比赛

奖杯图标	奖杯名称	奖杯类型	奖杯拿法
	Elitist	铜	使用精英控制模式在一场比赛事件中获得第一名
	Sports License	铜	在简单或以上难度赢得25场生涯胜利
	Competition License	铜	在中等或以上难度赢得50场生涯胜利
	Race License	银	在困难难度赢得75场生涯胜利
	Sizzlin'	铜	在Hot Lap event中击败第一位的目标
	The World is my Oyster	铜	解锁FIA GT1 Branch
	Nailed It	铜	保持你第一的位置
	Globetrotter	银	在所有地方参加过比赛
	Tic Tac Toe	铜	在自己的车库拥有现代、复古、肌肉车各一辆
	Dialled In	铜	在比赛中调整一辆车的性能改良汽车
	Workaholic	铜	升级三次车辆
	Grass Roots	铜	完成JR's Grass Roots event
	Badge Earner	铜	赢得十个徽章
	Badge Hunter	铜	赢得五十个徽章
	Badge Collector	银	赢得一百个徽章
	I'm Going To Hollywood!	铜	在Driver Duel Championship中通过资格赛
	Paparazzi	铜	共享一张照片
	Intercept & Pursue	铜	完成在线的Catchup Pack和Catchup Duel
	King Of The Hill	铜	赢得第一个Driver Duel Championship
	In The Zone	铜	用头盔视角在线赢得一场比赛
	Notorious	银	累计在线游戏时间10小时

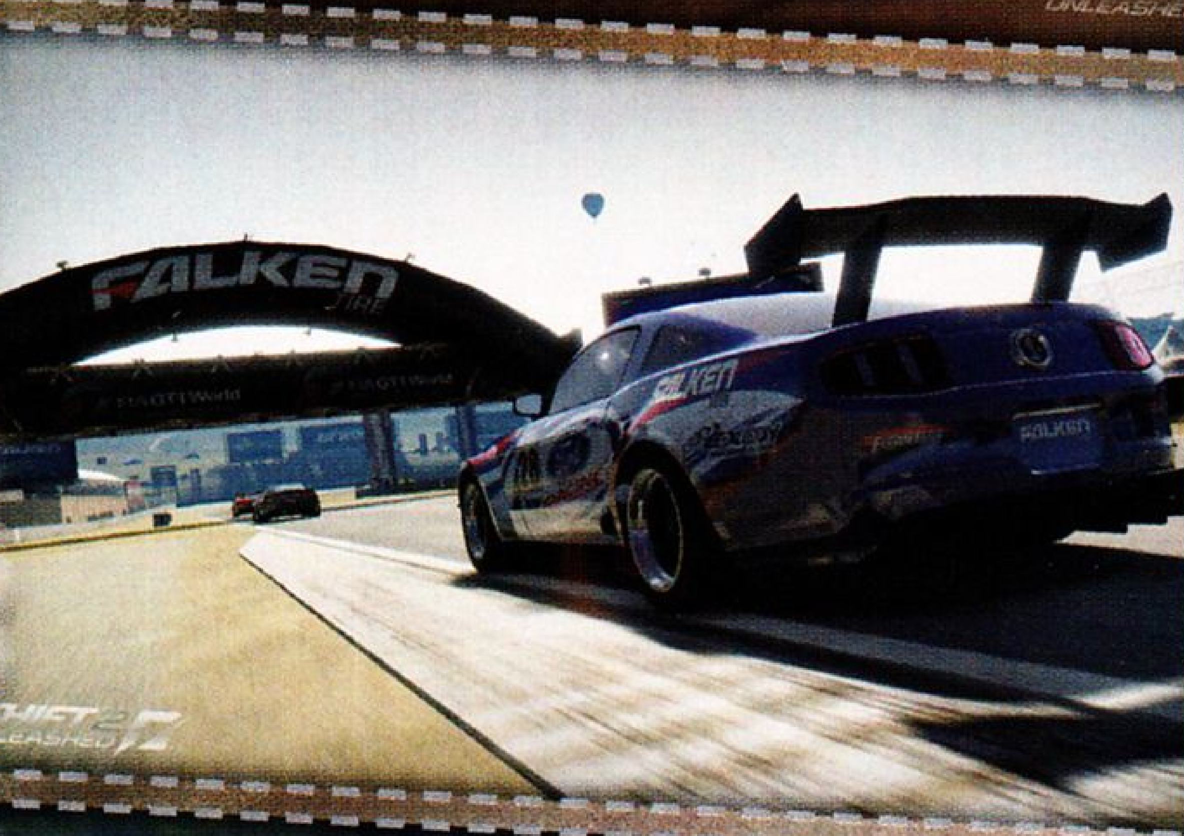
车辆性能一览



车辆名称	引擎类型	马力	0-60英里用时	极限速度
1967 Shelby GT500	248 CID V8	355	6.2s	217 km/h
1969 道奇 Charger R/T	426 CID HEMI V8	425	5.7s	251 km/h
1974 道奇 Challenger R/T	426 CID HEMI V8	425	5.7s	251 km/h
讴歌 NSX	3.2-liter V6	290	5.0s	265 km/h
阿尔法·罗密欧 8C Competizione	4.7-liter V8	444	4.2s	291 km/h
阿尔法·罗密欧 Giuletta QV (A)	1.7-liter 4-cylinder Turbo	232	6.8s	241 km/h
Alpina B6 GT3	32-valve DOHC V8	540	N/A	N/A
阿斯顿·马丁 DB9 Coupe	5.9-liter V12	469	4.6s	305 km/h
阿斯顿·马丁 Racing DBR9 GT1	6-liter V12	600	3.4s	316 km/h
阿斯顿·马丁 Racing DBRS9 GT3	48-valve 5.9-liter DOHC V12	500	3.6s	307 km/h
阿斯顿·马丁 V8 Vantage N400	4.3-liter V8	400	4.9s	284 km/h
奥迪 R8 Coupe 4.2 FSI quattro	4.2-liter V8	414	4.4s	300 km/h
奥迪 R8 LMS	5.2-liter V10	493	3.7s	315 km/h
奥迪 RS 4	4.2-liter FSI V8	414	4.3s	244 km/h
奥迪 S3	2-liter Turbo FSI	261	5.5s	249 km/h
奥迪 S4	3-liter V6	329	5.1s	249 km/h
奥迪 TT Coupé 3.2 quattro	3.2-liter V6	247	5.7s	249 km/h
宾利 Continental Supersports	6-liter W12	621	3.9s	328 km/h
宝马 135i Coupe	3-liter inline-6	302	4.7s	249 km/h
宝马 M1 Procar	3.5-liter inline-6	470	4.4s	308 km/h
宝马 M3 E30 Sport Evolution	2.5-liter inline-4	235	6.1s	247 km/h
宝马 M3 E36	3.2-liter inline-6	240	5.5s	223 km/h
宝马 M3 E46	3.2-liter inline-6	338	5.1s	280 km/h
宝马 M3 E92	4-liter V8	414	3.9s	289 km/h
宝马 M3 GT2 ALMS	4-liter V8	450	3.5s	289 km/h
宝马 M6	5-liter V10	514	4.1s	329 km/h
宝马 Z4 M Coupe	3.2-liter inline-6	330	4.7s	251 km/h
宝马 Z4 sDrive35is	3-liter inline-6	340	4.8s	249 km/h
布加迪 Veyron 16.4	8-liter Quad Turbocharged W16	1001	2.5s	407 km/h
Caterham Superlight R500	2-liter inline-4	263	2.8s	241 km/h
雪佛兰 Camaro SS	6.2-liter LS3 V8	426	4.6s	249 km/h
雪佛兰 Cobalt SS	2-liter Supercharged inline-4	205	5.9s	254 km/h
雪佛兰 Corvette C6.R GT1	7-liter LS7 V8	590	3.2s	305 km/h
雪佛兰 Corvette Sting Ray	427 CID Tri-Power V8	400	5.4s	244 km/h
雪佛兰 Corvette Z06	7-liter LS7 V8	505	3.7s	318 km/h
雪佛兰 Corvette Z06R GT3	7-liter LS7 V8	530	3.8s	304 km/h
道奇 Chalenger Concept	370 CID V8	435	4.5s	280 km/h
道奇 Viper SRT-10	8.3-liter V8	510	3.8s	308 km/h
福特 Escort RS Cosworth	N/A	N/A	N/A	N/A
福特 Focus RS	Modified 2.5-liter 5-cylinder	301	5.9s	262 km/h
福特 Focus ST	2.5-liter 5-cylinder	225	6.8s	265 km/h
福特 GT	5.4-liter Supercharged Modular V8	550	3.3s	329 km/h
福特 Shelby GT500	5.4-liter V8	540	4.3s	249 km/h
Gumpert Apollo	4.2-liter V8	789	2.9s	358 km/h
本田 Civic Si	2-liter i-VTEC 4-cylinder	197	6.7s	249 km/h
本田 S2000	2.2-liter 4-cylinder	237	6.2s	241 km/h
英菲尼迪 G35 (V35)	3.5-liter V6	306	5.7s	249 km/h
捷豹 XKR	5-liter Supercharged V8	503	4.5s	249 km/h
科尼赛克 CCX	4.7-liter Twin Turbocharged V8	806	3.2s	402 km/h
兰博基尼 Gallardo LP 560-4	5.2-liter V10	552	3.7s	325 km/h
兰博基尼 Gallardo LP 560-4 GT3	5.2-liter V10	570	3.4s	286 km/h
兰博基尼 Murciélago LP 640 (A)	6.5-liter V12	631	3.3s	329 km/h
兰博基尼 Murciélago R-SV GT1	6.5-liter V12	600	2.4s	305 km/h
兰博基尼 Reventón	6.5-liter V12	650	3.4s	339 km/h
兰博基尼 Reventón Hot Pursuit Edition Cop Car (B)	6.5-liter V12	650	3.4s	339 km/h
蓝旗亚 Delta HF Integrale	2-liter Turbocharged inline-4	212	5.7s	225 km/h
雷克萨斯 IS-F	5-liter V8	417	4.2s	273 km/h
雷克萨斯 LFA	4.8-liter V10	552	3.6s	326 km/h
莲花 Elise 111R	1.8-liter inline-4	189	4.7s	239 km/h
莲花 Exige S	1.8-liter Supercharged inline-4	218	4.1s	238 km/h
玛莎拉蒂 GranTurismo S	4.7-liter V8	434	4.9s	304 km/h
玛莎拉蒂 MC12 GT1	6-liter Ferrari V12	630	3.8s	304 km/h
Matech 福特 GT GT1	5.3-liter V8	600	2.9s	329 km/h
Matech 福特 GT GT3	5.4-liter Supercharged Modular V8	550	N/A	N/A
马自达 MX-5	2.0-liter inline-4	180	6.5s	194 km/h
马自达 RX-7	1.3-liter Rotary	N/A	5.9s	352 km/h
马自达 RX-7 FS3S	1.3-liter Turbocharged Rotary	185	8.6s	230 km/h
马自达 RX-8	1.3-liter Renesis Rotary	238	6.6s	223 km/h
麦克拉伦 F1	6.1-liter 宝马 V12	627	3.2s	391 km/h
麦克拉伦 MP4-12C	麦克拉伦 M838T Twin-Turbo 3.8-liter V8	N/A	3.3s	352 km/h
奔驰 SLR 麦克拉伦 722 Edition	5.4-liter Supercharged V8	640	3.6s	336 km/h
奔驰 SLR Stirling Moss	5.4-liter Supercharged V8	640	3.5s	349 km/h
三菱 Lancer Evolution IX MR	2-liter Turbocharged inline-4	286	4.5s	249 km/h
三菱 Lancer Evolution X	2-liter Turbocharged inline-4	291	3.5s	249 km/h
Monster Energy / Falken Tire 福特 Mustang GT	4.6-liter 福特 Racing V8	680	4.1s	310 km/h
极品飞车 Shelby Terlingua 福特 Mustang	Heavily Modified 4-liter 福特 V6	375	5.5s	273 km/h
日产 200SX (S14)	2-liter Turbocharged inline-4	217	N/A	N/A
日产 240SX (S13)	2-liter inline-4	156	7.8s	209 km/h
日产 350Z (Z33)	3.5-liter V6	306	5.2s	249 km/h
日产 370Z (Z34)	3.7-liter V6	329	5.1s	257 km/h
日产 GT-R (R35)	3.8-liter Twin Turbo V6	480	3.2s	310 km/h
日产 GT-R SpecV (R35)	3.8-liter Twin Turbo V6	480	3.2s	304 km/h
日产 Silvia S15 Spec. R Aero (A)	2-liter inline-4	250	5.4s	185 km/h
日产 Skyline GT-R (R32)	2.6-liter inline-6	276	4.7s	323 km/h
日产 Skyline GT-R (R34)	2.6-liter inline-6	276	4.9s	249 km/h
帕加尼 Huayra	6-liter AMG V12	690	2.6s	410 km/h
帕加尼 Zonda Cinque Hot Pursuit Edition (B)	7.3-liter AMG V12	678	3.4s	349 km/h
帕加尼 Zonda F	7.3-liter AMG V12	602	3.5s	344 km/h
帕加尼 Zonda R	6-liter AMG V12	750	3.5s	374 km/h
Radical SR3 RS	1.3-liter 4-cylinder	210	3.8s	236 km/h
保时捷 911 GT2	3.6-liter H-6	523	3.3s	328 km/h
保时捷 911 GT3 R	4-liter flat-6	640	N/A	N/A
保时捷 911 GT3 RS	3.8-liter H-6	444	4s	310 km/h
保时捷 911 GT3 RS Auto Bild Edition	N/A	N/A	N/A	N/A
保时捷 911 GT3 RSR	4-liter flat-6	450	3.5s	292 km/h
保时捷 911 GT3 RSR Falken Tire	N/A	N/A	N/A	N/A
保时捷 Carrera GT	5.7-liter V10	605	3.5s	329 km/h
保时捷 Cayman S	3.4-liter flat-6	320	4.9s	275 km/h
雷诺 Mégane RS	2-liter Turbocharged inline-4	222	6.3s	239 km/h
赛恩 tC	2-liter inline-4	161	7.4s	204 km/h
西亚特 Leon Cupra	2-liter Turbocharged inline-4	240	6.2s	246 km/h
Shelby Cobra 427	427 CID 7.0-liter V8	425	4.2s	263 km/h
斯巴鲁 Impreza WRX STI	2.5-liter H-4	293	5.1s	233 km/h
Sumo Power 日产 GT-R GT1	5.5-liter Naturally Aspirated V8	600	3.2s	286 km/h
极品飞车 宝马 Z4 GT3	4-liter V8	480	3.4s	275 km/h
极品飞车 福特 Mustang RTR-X	5-liter V8	440	4.6s	262 km/h
极品飞车 马自达 RX-7	Rotary	N/A	N/A	N/A
极品飞车 马自达 RX-8	20b Monster Bridgeport Rotary	666	N/A	N/A
极品飞车 赛恩 tC	N/A	1100	N/A	N/A
极品飞车 丰田 Corolla GTS (AE86)	13B Wankel Rotary	N/A	5.7s	280 km/h
丰田 Corolla AE86	1.6-liter inline-4	112	8.5s	193 km/h
丰田 Supra	3-liter Turbocharged inline-6	N/A	3.8s	238 km/h
大众 Golf Mk1 GTI	1.6-liter inline-4	110	8.7s	180 km/h
大众 Golf Mk5 GTI	2-liter Turbocharged inline-4	200	6.2s	205 km/h
大众 Scirocco	2-liter Turbocharged inline-4	207	6.3s	204 km/h















敢于叫板GT赛车的勇气之作！

全新升级专家版



全怪兽资料

NINTENDO DS NDS	本刊译名：勇者斗恶龙怪兽篇Joker2专家版		2011年4月14日
	怪兽收集	SQUARE ENIX	4440日元	日版
	卡带	1~8人	1024Mbit	全年龄

专家版与原版的不同

专家版新加入要素

●配合系统强化……A等级以下的怪兽可以通过配合生成S+等级怪兽。

●新登场怪兽100只以上。

●追加两张新地图。

●可同时与3人进行擦肩对战（可以捕捉怪兽的限定为A等级以下，可与原作进行擦肩）。

●在原作中培养的A等级以下同伴可以继承（需要两台DS、等级归为1级、不可逆向继承）。

●取消Wi-Fi排名战中的能力综合值系统，改为只凭等级决定属性。

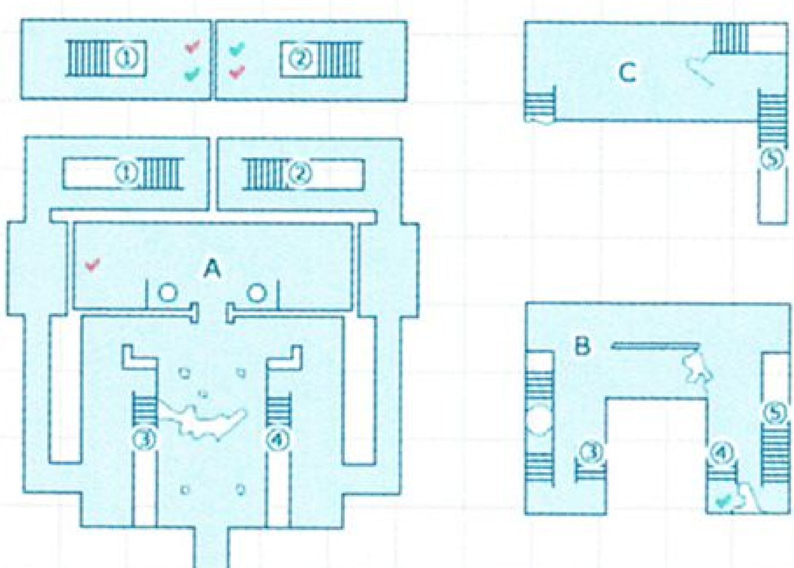
●作战中的“各种随意进行”选项分化为“支援拜托了”和“掠夺敌方战力”两种战术。

●追加多种怪兽的特技与特性。

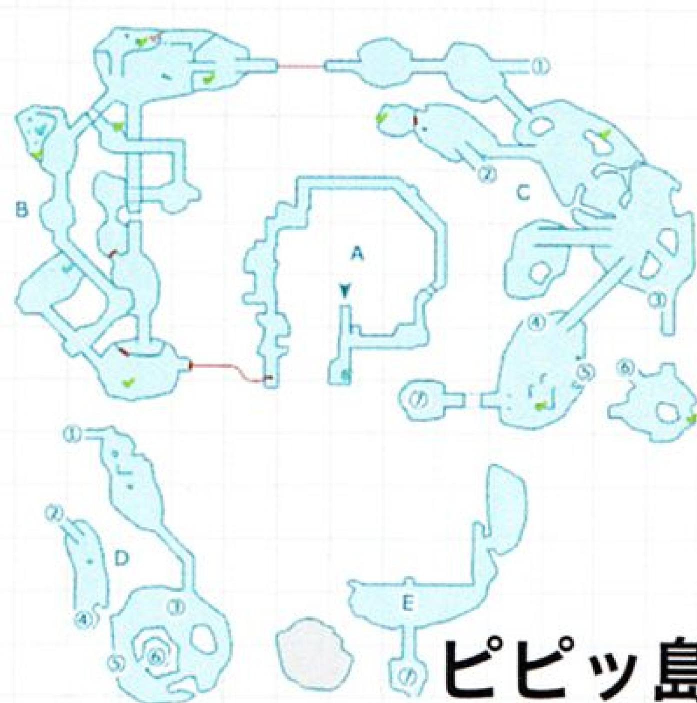
通关后追加新要素

通关后取得密林、平原、雪山、断崖、海岸、斗神等各地**プレート**后来到雪山，安置好全部**プレート**后**テイコ**出现，便可前往**ピピッ島**了。各地的**プレート**可以通过击倒各地的巨大怪兽获得。

完成**ピピッ島**剧情可获得**ピピット**，此外也可在此与GJ对战。



ブランパレス



ピピッ島

ブランパレス

怪兽	昼晴	夜晴	可盗取道具
ヒヒュルデの使い	ABC	ABC	特上やくそう、特やくそう
ピンクモーモン	ABC	ABC	かしこさの種、インテライア
トラップボックス	A	A	ひかりのつえ、きんだんのバイブル
ゴールデンゴーレム	A		力の種、魔神のオノ
メカバーン	B		守りの種、インテライア
マポレーナ	BC	BC	かしこさの種、インテライア
ライオネック	C	C	スキルの種、ぎんのかたまり
ベリアル	C	B	グラコスのヤリ、スキルの種
モヒカント		A	すばやさの種、ルカニオン
ほうらい大王		C	あやしいくすり、エビルロッド

ピピッ島

怪兽	昼晴	夜晴	可盗取道具
ガルーダ	A		守りの種、ばんのうぐすり
バル	A		かしこさの種、特やくそう
ベル	A		守りの種、特やくそう
ボル	A		力の種、特やくそう
ブル	A		すばやさの種、特やくそう
どぐう戦士	A		いのちのきのみ、巨人の剣
デュラハーン		A	スキルの種、ギガクラッシャー
れんごく天馬	B	B	いのちのきのみ、まほうの聖水
ギガミュータント	B		守りの種、フバーハボトル
ソードファントム	B	B	力の種、まふうじのこな
くもの大王	BD		いのちのきのみ、けんじゃの聖水
ライオネック		B	スキルの種、ぎんのかたまり
カプリゴン	C	A	真グリンガムのムチ、ばんのうくすり
ぶちキング	C		いのちのきのみ、せかいじゅのしずく
ウパソルジャー	C		ふしぎなきのみ、死神ごろし
ずしおうまる		CE	巨大スパナ、ふしぎなきのみ
トライワインダー		C	ふしぎなきのみ、せかいじゅのしずく
メタルキング	C		メタルキングの剣
ギリメカラ	D	D	かしこさの種、えいゆうのヤリ
ドラゴンコープス	D	D	いのちのきのみ、あやしいくすり
ヒヒュルデの使い	E		特上やくそう、特やくそう
デンタザウルス	E	E	守りの種、バイキルミン
ヘラクレイザー	E	CDE	ふしぎなきのみ、あくまのかぎづめ
モヒカント		D	すばやさの種、ルカニオン
はぐれメタル	C	C	守りの種、すばやさの種
はぐれメタルキング	C	C	ぎんがのつるぎ、きぼうの種

全怪兽入手方法一览

No.	怪兽名	入手方法
1	リーファ	从原作中继承，或是在剧情最初GJ的怪物相性诊断时选【いいえ】→【はい】→【はい】入手
2	ドラゴンキッズ	遗迹(雨)中可以捕捉
3	ズッキーニャ	平原(昼)中可以捕捉
4	おにこぞう	平原(夜・夜雨)中可以捕捉
5	おばけキャンドル	魔界中可以捕捉
6	おおめだま	密林(昼・夜・昼雨)中可以捕捉
7	メラゴースト	平原(昼・夜・夜雨)中可以捕捉
8	スライム	飛行船中可以捕捉
9	コドラ	平原(昼)中可以捕捉
10	カバシラー	飛行船・密林(夜)中可以捕捉
11	ももんじゃ	平原中可以捕捉
12	わらいぶくろ	おばけキャンドル×ドラゴンキッズ等
13	ドラキー	密林(昼雨・夜雨)、平原(昼・夜・昼雨)中可以捕捉
14	ゴースト	平原(昼・夜・夜雨)中可以捕捉
15	タマゴロン	スライム×コドラ等
16	リザードキッズ	雪山(昼・夜)中可以捕捉、アルゴリザード×魔獣系
17	くしざしツインズ	密林中可以捕捉
18	いたずらもぐら	平原中可以捕捉
19	どろにんぎょう	密林(昼・夜)中可以捕捉
20	リップス	密林(昼雨・夜雨)中可以捕捉
21	きりかぶおばけ	密林(昼・夜・昼雨)中可以捕捉
22	バブルスライム	密林(昼雨・夜雨)中可以捕捉
23	いばらドラゴン	密林(昼雨・夜雨)中可以捕捉
24	キャタピラー	密林(昼雨・夜雨)中可以捕捉
25	ブークブック	平原(昼・夜)中可以捕捉
26	ばくだんベビー	密林(昼・夜)中可以捕捉
27	ヘルボックル	密林(夜・昼雨)中可以捕捉
28	おばけきのこ	密林(夜・昼雨・夜雨)中可以捕捉
29	ホイミスライム	平原中可以捕捉
30	アルゴリザード	密林(昼)、雪山(昼・夜)、魔界中可以捕捉、リザードキッズ×ゾンビ系
31	ぐんたいアリ	密林(昼・夜)中可以捕捉
32	おおきづち	密林(昼雨・夜雨)中可以捕捉
33	ブリザード	ばくだんベビー×・スライム、フレイム×orイエティ
34	プチット族	需要从原作继承
35	マドハンド	密林(昼・夜・夜雨)中可以捕捉
36	スライムベス	ホイミスライム×スライム等
37	デンデン竜	雪山中可以捕捉、リザードキッズ×自然系、アルゴリザード×自然系
38	はなカワセミ	密林(昼)、平原(昼・夜)中可以捕捉
39	はさみくわがた	密林(昼・夜雨)中可以捕捉、ぐんたいアリ×ミステリドール
40	ポンポコだぬき	平原中可以捕捉
41	シャイニング	平原(昼)中可以捕捉
42	シーメーダ	海岸(昼・夜)中可以捕捉
43	ドロル	平原(雨)中可以捕捉
44	ドラゴスライム	遗迹(昼・夜・昼雨)・魔界(ボス手前昼)中可以捕捉スライム×ドラゴン系
45	リザードフライ	遗迹(夜雨)中可以捕捉
46	ヘルホーネット	密林(昼・夜)・魔界中可以捕捉
47	デッドペッカー	密林(昼・夜・夜雨)・平原(昼・夜)中可以捕捉
48	ガオン	密林(夜)中可以捕捉
49	シャーマン	密林(昼・昼雨)中可以捕捉
50	スモールグール	密林(昼)中可以捕捉
51	スライムファング	雪山(昼・夜)・断崖(夜)中可以捕捉
52	スノードラゴン	リザードフライ×スライム等
53	おおにわとり	密林(昼・夜)中可以捕捉
54	イエティ	雪山(昼・夜)中可以捕捉ブリザード×魔獣系
55	ミステリドール	遗迹(昼・夜)中可以捕捉
56	じんめんガエル	密林(昼雨・夜雨)中可以捕捉
57	ミイラおとこ	遗迹(夜・夜雨)中可以捕捉
58	スライムつむり	スライムファング×スライム等
59	いっかく竜	海岸(昼雨・夜雨)中可以捕捉、コドラ×物質系
60	マッドプラント	密林(昼雨・夜雨)中可以捕捉
61	コサックシープ	イエティ×スライムなど、ブークブック×自然系
62	ブッチョマン	密林(夜雨)・雪山(昼)中可以捕捉
63	くびかり族	密林(夜・夜雨)中可以捕捉
64	エビルドライブ	ドラゴン×悪魔系
65	ぶちスライム	スライム×スライムベス
66	ドラゴンブッシュ	魔界(昼・夜)中可以捕捉、いばらドラゴン×ゾンビ系
67	サボテンボール	断崖(昼)中可以捕捉
68	キャットフライ	平原(昼)中可以捕捉
69	ばくだんいわ	平原中可以捕捉
70	ドルイド	密林(夜雨)中可以捕捉
71	ジャンバラヤン	ミイラおとこ×スライム等
72	ドロルメイジ	需要从原作继承，周六日最强master决定战第五战的奖品
73	ダッシュラン	平原(昼・昼雨)中可以捕捉、コドラ×リザードキッズ、コドラ×アルゴリザード
74	ベビーパンサー	密林(昼)中可以捕捉
75	ホークブリザード	雪山(昼)中可以捕捉はなカワセミ×スノードラゴンorイエティorスノーム
76	フレイム	断崖(昼・夜)・遗迹地下(夜)中可以捕捉、ブリザード×シャイニング、ブリザード×メラゴースト
77	ベビーサタン	雪山(夜)・魔界中可以捕捉
78	スキッパー	シャンバラヤン×スライム等
79	スライムカルゴ	海岸(昼・夜)中可以捕捉
80	ドラゴン	海岸(昼雨・夜雨)中可以捕捉、ドラゴンキッズ×ドラゴンキッズ
81	キメラ	平原(昼)中可以捕捉
82	ワンダーフール	雪山(昼・夜)中可以捕捉
83	リンリン	雪山(昼・夜)中可以捕捉
84	ヌボーン	ベビーサタン×スライムなど、デンデン竜×悪魔系
85	ダースウルフェン	雪山(昼・夜)中可以捕捉
86	スノーム	雪山(昼・夜)中可以捕捉、ブリザード×スライム系
87	フェアリードラゴン	海岸中可以捕捉
88	あばれうしどり	平原(夜)中可以捕捉
89	モーモン	需要从原作继承
90	おどるほうせき	遗迹(夜)・魔界中可以捕捉、わらいぶくろ×わらいぶくろ
91	びっくりサタン	断崖(昼・夜)中可以捕捉
92	ハエおとこ	断崖(昼)中可以捕捉
93	スライムナイト	スノーム×スライム等、エビルドライブ×スライム系
94	スカルゴン	断崖(昼雨・夜雨)・(夜)中可以捕捉、ドラゴン×ゾンビ系
95	ポグフィッシュ	需要从原作继承
96	よるのていおう	断崖(昼・夜)中可以捕捉
97	ひとくい箱	遗迹中可以捕捉、わらいぶくろ×ばくだんいわ
98	デザートデーモン	びっくりサタン×スライムなど、ベビーサタン×魔獣系
99	パラサキス	ハエおとこ×スライムなど
100	メタルスライム	雪山・断崖・海岸・遗迹・メタルエリア・光あふれる地中可以捕捉
101	ストーンスライム	断崖(昼・夜・夜雨)・遗迹(昼・夜・昼雨)中可以捕捉
102	ドラゴンバゲージ	デンデン竜×自然系
103	プリズニャン	雪山(昼・夜)中可以捕捉
104	シードッグ	海岸(昼・夜)中可以捕捉
105	シャドー	断崖(夜・昼雨・夜雨)中可以捕捉
106	さつじんいかり	リンリン×悪魔系
107	レッサーデーモン	断崖(昼雨・夜雨)中可以捕捉、ベビーサタン×ゾンビ系
108	ポムポムボム	断崖(夜雨)中可以捕捉、サボテンボール×ゾンビ系
109	エンゼルスライム	断崖(昼)中可以捕捉
110	フーセンドラゴン	断崖(昼雨・夜雨)中可以捕捉
111	アルミラージ	雪山(昼・夜)中可以捕捉、いっかく竜×自然系
112	いわとびあくま	海岸(昼・夜)中可以捕捉、ホークブリザード×自然系
113	サーベルきつね	シードック×スライム等
114	クラウンヘッド	シャドー×スライム等
115	あばれこまいぬ	ワンダーフール×自然系
116	ビックアイ	レッサーデーモン×スライム等
117	がいこつ	海岸(昼雨・夜雨)中可以捕捉
118	ぶちキング	ピピッ島(昼)中可以捕捉、もりもりスライム×もりもりベス
119	ギャオース	海岸(昼雨・夜雨)中可以捕捉
120	せみもぐら	いわとびあくま×スライム等
121	オーク	サーベルきつね×スライム等
122	とっしんこぞう	ダッシュラン×物質系
123	ゴールドマン	ゴーレム×ゴールデンスライムorおどるほうせき、ぶちスライム×ぶちスライム×ぶちスライム×ぶちスライム
124	シルバーデビル	断崖(昼・夜)・遗迹地下(昼・夜)中可以捕捉
125	もりもりスライム	魔界中可以捕捉
126	ダースドラゴン	ギャオース×スライム等、ドラゴン×魔獣系
127	ぐんたいガニ	海岸(昼・夜)中可以捕捉
128	おおさそり	断崖(昼・夜・昼雨)中可以捕捉、はさみくわがた×ゾンビ系
129	とらおとこ	平原(夜・昼雨・夜雨)中可以捕捉
130	ブラウニー	おおきづち×自然系
131	メタッピー	断崖(昼・夜)・遗迹(夜・夜雨)中可以捕捉
132	あくましんかん	シルバーデビル×スライム等
133	ぼうれいけんし	海岸(昼雨・夜雨)・遗迹(夜・夜雨)中可以捕捉
134	メタルライダー	メタルスライム×スライムナイトorエビルドライブ
135	よろいムカデ	断崖(夜)中可以捕捉、ばくだんいわ×自然系
136	おおうつぼ	海岸(夜雨)中可以捕捉
137	ダークホーン	雪山(昼・夜)中可以捕捉、コサックシープ×悪魔系
138	ひょうが魔人	断崖(昼雨・夜雨)でクリア可能、ホークブリザード×ゴーレム
139	きりさきピエロ	あくましんかん×スライム等
140	スカルサーペント	海岸・遗迹(昼)中可以捕捉
141	もりもりベス	もりもりスライム×スライムベス
142	たつのこナイト	海岸(夜・昼雨)中可以捕捉
143	プチアーノン	海岸中可以捕捉
144	タイラントワーム	密林(夜・夜雨)中可以捕捉
145	リリパット	遗迹(昼雨・夜雨)中可以捕捉
146	デビルアーマー	遗迹(昼雨・夜雨)中可以捕捉、さつじんいかり×ゾンビ系
147	カンダタこぶん	すれ違い20回毎にランダムで出現
148	エビルアングラー	海岸中可以捕捉、ポグフィッシュ×悪魔系
149	スライムブレス	断崖(昼・夜)中可以捕捉
150	バトルレックス	遗迹(昼・昼雨)・魔界(昼ボス手前)中可以捕捉
151	ヘルコンドル	平原(昼)・断崖(昼)中可以捕捉、よるのていおう×自然系
152	リカント	断崖(昼・夜・夜雨)中可以捕捉
153	ガマキャノン	密林(夜・夜雨)中可以捕捉、じんめんガエル×ポムポムボム
154	パペットこぞう	魔界中可以捕捉、スライム×ドルイド

可以捕获的用蓝色表示，只能通过活动、擦肩、世界选手权大会奖品等获得的用红色表示，必须从前作继承的用黄色表示，情报尚不明的用灰色表示，其他白色可通过配合等方式获得。

No.	怪兽名	入手方法
155	ウィングデビル	遺迹(昼・昼雨)・遺迹地下(昼)中可以捕捉、レッサーデーモン×ゾンビ系
156	ダーククラブ	海岸(夜)中可以捕捉、ぐんたいガニ×ゾンビ系
157	スライムタワー	魔界(昼・夜)中可以捕捉
158	アイアンタートル	バトルレックス×スライム等
159	キラーエイプ	密林(夜雨)中可以捕捉
160	キラーパンサー	密林(昼・夜・昼雨)・魔界中可以捕捉、ベビーパンサー×ベビーパンサー×ベビーパンサー×ベビーパンサー
161	タイガーランス	リカント×スライムなど
162	ガーゴイル	遺迹(昼・昼夜)・遺迹地下・魔界中可以捕捉、レッサーデーモン×物質系
163	わかめおうじ	海岸中可以捕捉
164	おおドラキー	ドラキー×ドラキー×ドラキー×ドラキー
165	くさった死体	遺迹(夜)・魔界中可以捕捉
166	海竜	ギャオース×おおうつぼorよろいムカデ
167	じんめんじゅ	キラーエイプ×スライムなど、きりかぶおばけ×きりかぶおばけ×くしざしツインズ×くしざしツインズ、きりかぶおばけ×きりかぶおばけ×マッドプラント×マッドプラント
168	マーマン	海岸(昼・夜)中可以捕捉
169	アイアンブルドー	ダークホーン× あばれこまいぬ
170	エビルポット	わかめおうじ×スライム等
171	オクトセントリー	海岸中可以捕捉
172	さまようよろい	遺迹(昼)中可以捕捉
173	キングスライム	飛行船中可以捕捉、もりもりスライム×もりもりスライム
174	バルンバ	アイアンタートル×スライムなど、フーセンドラゴン×自然系
175	グランドシャーク	海岸(昼・夜・夜雨)中可以捕捉、エビルアングラー×魔獣系
176	かくとうパンサー	魔界中可以捕捉
177	くもの大王	断崖・魔界・ピピッ島(昼)中可以捕捉、フレイム×ブリザード
178	メタルハンター	需要从原作中继承
179	あくまのめだま	魔界中可以捕捉
180	ベホマスライム	海岸中可以捕捉、ホイミスライム×もりもりベス
181	メタルドラゴン	魔界中可以捕捉、ダースドラゴン×メタルハンター
182	とつげきうお	海岸中可以捕捉、エビルアングラー×スライム系
183	ピピット	ブランパレス完成后在ピピット島入手，从怪兽的蛋モンスターのタマゴ中孵化
184	イノブタマン	かくとうパンサー×スライム等
185	サイコロン	おおめだま×おおめだま×おおめだま×おおめだま
186	ゴーレム	遺迹(昼・昼雨)・ブランパレス(昼)中可以捕捉、どろにんぎょう×どろにんぎょう×どろにんぎょう×どろにんぎょう
187	ひとくいサーベル	オクトセントリー×スライム等
188	ケルベロス	海岸(昼雨・夜雨)中可以捕捉
189	スライムボーグ	遺迹(昼・昼雨)中可以捕捉、メタルハンター×スライム系
190	はぐれメタル	遺迹・遺迹地下・魔界・ピピッ島・メタルエリア・光あふれる地中可以捕捉、メタルスライム×メタルスライム、GJのドキドキコレクション
191	ドラゴンマッド	遺迹(昼・夜・夜雨)中可以捕捉
192	エビラ	海岸(昼・夜)中可以捕捉、ぐんたいガニ×ぐんたいガニ
193	ぬしさま	海竜×タイラントワームorウイングタイガー、ブランパレス完成后在ピピッ島入手
194	ダンビラムーチョ	魔界中可以捕捉
195	ウイングタイガー	平原(昼・昼雨)中可以捕捉
196	サイレス	遺迹地下(夜)中可以捕捉
197	じごくのもんばん	遺迹地下中可以捕捉、ウィングデビル×きりさきピエロorオクトセントリーorひとくいサーベルorサイレス
198	まどうスライム	海岸(夜)中可以捕捉
199	アルゴングレート	魔界中可以捕捉、アルゴリザード×アルゴリザード×アルゴリザード×アルゴリザード
200	シュプリンガー	遺迹地下(昼)中可以捕捉、ぼうれいけんし×ダースドラゴン
201	かぶとこぞう	魔界中可以捕捉、はさみくわがた×はさみくわがた×はさみくわがた×はさみくわがた
202	ひくいどり	遺迹地下中可以捕捉、ヘルコンドル×フレイム
203	ようがん魔人	遺迹地下中可以捕捉、ひくいどり×ゴーレム
204	ジェネラルダンテ	サイレス×スライム等
205	ソードファントム	遺迹地下・魔界(夜ボス手前)・ピピッ島中可以捕捉、ぼうれいけんし×ぼうれいけんし×ぼうれいけんし×ぼうれいけんし
206	しりょうのきし	遺迹地下中可以捕捉、がいこつ×がいこつ×がいこつ×がいこつ
207	ダークスライム	断崖(夜)・遺迹地下・魔界中可以捕捉、きりさきピエロ×スライム系
208	ドラゴンソルジャー	遺迹地下中可以捕捉、バトルレックス×物質系
209	メダパニシックル	エビラ×スライム等、おおさそり×よろいムカデ
210	バードファイター	ひくいどり×スライム等、ぼうれいけんし×ヘルコンドル
211	プロトキラー	遺迹(昼・昼雨)中可以捕捉、メタルハンター×メタルハンター
212	なぞのしんかん	遺迹地下中可以捕捉、あくましんかん×パペットこぞう
213	ボーンナイト	遺迹(夜雨)・遺迹地下(夜)中可以捕捉、エビルドライブ×イノブタマンorサイコロン×タンビラムーチョ
214	エビルスピリッツ	魔界中可以捕捉、メラゴースト×メラゴースト×メラゴースト×メラゴースト、ゴースト×ゴースト×ゴースト×ゴースト
215	ワンダーエッグ	ダークスライム×スライム等、タマゴロン×ぶちキング
216	スカイドラゴン	断崖中可以捕捉、スノードラゴン×スノードラゴン×スノードラゴン×スノードラゴン
217	デスファレーナ	海岸中可以捕捉
218	ピンクモーモン	魔界・ブランパレス中可以捕捉、モーモン×モーモン×モーモン×モーモン
219	ミミック	遺迹地下・魔界中可以捕捉、ひとくい箱×ひとくい箱×ひとくい箱×ひとくい箱
220	デーモンレスラー	ダークスライム×魔獣系

No.	怪兽名	入手方法
221	アークデーモン	遺迹地下(夜)中可以捕捉、デザートデーモン×デザートデーモン×デザートデーモン×デザートデーモン
222	ゆうれい船長	エビルスピリッツ×スライム等
223	ダークナイト	遺迹地下(昼)・魔界中可以捕捉、ダークスライム×スライムナイトorエビルドライブ
224	シャークマジュ	スカイドラゴン×スライム等、海竜×魔獣系
225	リザードファッツ	雪山(昼)中可以捕捉、リザードキッズ×リザードキッズ×リザードキッズ×リザードキッズ
226	コングヘッド	魔界中可以捕捉、キラーエイプ×ゾンビ系
227	キラーピッケル	捕捉Q制覇時与キラーピッケル対话可入手1只、周六日最强master决定战第五战奖品
228	ポンポコあにき	怪兽的卵中孵化
229	エビルチャリオット	遺迹地下(昼)中可以捕捉、とっしんこぞう×とっしんこぞう×とっしんこぞう×とっしんこぞう
230	キラーアーマー	遺迹地下(昼)・魔界(夜ボス手前)中可以捕捉、さまようよろい×魔獣系
231	ボストロール	密林(夜雨)中可以捕捉、コングヘッド×イノブタマンorサイコロン×タンビラムーチョ
232	ジャミラス	サイレス×じごくのもんばん、GJのイケイケコレクション
233	ナイトリッチ	遺迹地下(夜)中可以捕捉、しりょうのきし×キラーアーマー
234	病魔パンデルム	くさった死体×エビルスピリッツ、GJのドキドキコレクション
235	ルーファ	需要从原作继承、周六日最强master决定战第五战奖品
236	ヘルダイバー	シャークマジュ×スライム等、ギャオース×ゾンビ系
237	ドラゴンライダー	ドラゴンマッド×スライムナイトorエビルドライブ
238	おおがらす	コングヘッド×スライム等
239	れんごく天馬	ピピッ島中可以捕捉、ボーンナイト×ひくいどり
240	ボル	ピピッ島(昼)中可以捕捉
241	あくまのきし	遺迹地下中可以捕捉さまようよろい×バトルレックス
242	じごくのメンドーサ	遺迹地下中可以捕捉、スカイドラゴン×なぞのしんかん
243	スライムベホマズン	ダークナイト×スライム等、キングスライム×キングスライム
244	ギガントヒルズ	遺迹地下(昼)中可以捕捉
245	炎の戦士	遺迹地下(昼)中可以捕捉、じごくのもんばん×ひくいどり
246	パオーム	密林(夜)中可以捕捉、ぬしさま×イノブタマンorサイコロン×タンビラムーチョ
247	ブオーン	雪山中可以捕捉
248	ギリメカラ	ピピッ島中可以捕捉、ゴーレム×イノブタマンorサイコロン×タンビラムーチョ、GJ的心动收藏
249	ランプの魔王	エビルポット×くもの大王、GJ的心动收藏
250	黒騎士レオコーン	ボーンナイト×ソードファントム
251	少年レオソード	怪兽的卵中孵化
252	デンタザウルス	ピピッ島中可以捕捉、アルゴングレート×物質系、リザードファッツ×物質系
253	ブリザードマン	断崖中可以捕捉、じごくのもんばん×ホークブリザード
254	ギガンテス	雪山(昼)・遺迹地下(夜)中可以捕捉、ぬしさま×ビックアイorボストロール
255	キラーマシン	魔界中可以捕捉、GJ的心动收藏、メタルハンター×メタルハンター×メタルハンター×メタルハンター
256	魔王の使い	遺迹地下(昼)中可以捕捉
257	カンダタ	每擦肩20回随机出现
258	フラワーゾンビ	わかめおうじ×しりょうのきしorソードファントム
259	バブルキング	魔界中可以捕捉、バブルスライム×バブルスライム×キングスライム×キングスライム
260	アンドレアル	デンタザウルス×スライム等、アルゴングレート×アルゴングレート×リザードファッツ×リザードファッツ
261	ウパソルジャー	ピピッ島(昼)中可以捕捉
262	バッファロン	ギガンテス×スライム等、ダークホーン×ダークホーン×ダークホーン×ダークホーン
263	メガボーグ	遺迹(昼・夜)中可以捕捉、デーモンレスラー×スライムボーグ
264	ライオネック	ピピッ島(夜)・ブランパレス中可以捕捉
265	ギガミュータント	ピピッ島(昼)中可以捕捉、ガマキャノン×ガマキャノン
266	スライムファミリー	不明
267	ずしおうまる	ピピッ島(夜)中可以捕捉、あくまのきし×シュプリンガーorドラゴンライダーorギガントヒルズorデンタザウルス
268	ワニバーン	魔界中可以捕捉、グランドシャーク×シャークマジュ
269	キングレオ	魔界中可以捕捉、モヒカント×バッファロン、パオーム×パオーム
270	ゴールデンゴーレム	ブランパレス(昼)中可以捕捉、GJ的心动收藏、ようがん魔人×ひょうが魔人×ゴーレム×ゴールドマン、ようがん魔人×ようがん魔人×ひょうが魔人×ひょうが魔人、ゴーレム×ゴーレム×ゴールドマン×ゴールドマン
271	プチットガールズ	プチット族×ローズダンス、プチット族×じごくのマドンナ
272	デスソシスト	魔界的ゾンビ区域中可以捕捉
273	メタルカイザー	魔界中可以捕捉、メタルライダー×メタルライダー×スライムベホマズン×スライムベホマズン
274	アサシンブロス	魔界的魔獣区域中可以捕捉
275	オーシャンクロー	ワニバーン×かぶとこぞうorきりさきピエロorかくとうパンサー
276	モヒカント	ピピッ島(夜)・ブランパレス(夜)中可以捕捉、ギリメカラ×ずしおうまるorキラーパンサーorスライムファング
277	ブル	ピピッ島(昼)中可以捕捉、バルorベルorボル×自然系
278	グラコス	ベリアル×オクトセントリーorマーマン
279	なげきのぼうれい	ナイトリッチ×病魔パンデルムorじごくのメンドーサor黒騎士レオコーンorフラワーゾンビ
280	グレイトドラゴン	魔界・光あふれる地中可以捕捉、Gjのイケイケコレクション、アンドレアル×ギリメカラorデンタザウルスorずしおうまるorキマイラロード
281	ローズダンス	魔界的スライム区域可以捕捉

No.	怪兽名	入手方法
282	ゴンズ	バッファロン×シュプリンガー
283	うごくせきぞう	遺迹(昼雨・夜雨)・魔界中可以捕捉ゴーレム×ゴーレム×ゴーレム×ゴーレム
284	じごくのマドンナ	魔界的悪魔区域中可以捕捉
285	ドラゴンコープス	病魔パンデルム×グレイトドラゴンorアンドレアル
286	スライダーヒーロー	2011年3月31日～2011年4月27日配信
287	ガルーダ	ピピッ島(昼)中可以捕捉、ヘルコンドル×ワニバーン
288	アンクルホーン	魔界中可以捕捉、バッファロン×ダークホーン
289	バル	ピピッ島(昼)中可以捕捉、ブルorベルorボル×物質系
290	ほうらい大王	ブランパレス(夜)中可以捕捉、ランプの魔王×なぞのしんかんorアークデーモンorボストロール
291	ゲモン	魔界中可以捕捉、ジャミラス×バズズorアトラスorベリアル
292	ピサロナイト	キラーアーマー×死神きぞくorオーシャンクロー
293	ナイトキング	魔界中可以捕捉、ナイトリッチ×ナイトリッチ
294	死神スライダーク	2011年3月31日～2011年4月27日配信
295	メカバーン	ブランパレス(昼)中可以捕捉、メタルドラゴン×グレイトドラゴンorアンドレアル
296	ローズバトラー	平原(昼・夜雨)中可以捕捉、キングレオ×パラサキス
297	キマイラロード	キングレオ×アンクルホーン
298	ベル	ピピッ島(昼)中可以捕捉、バルorブルorボル×魔獣系
299	デュラン	炎の戦士×ブリザードマン
300	ベリアル	ブランパレス中可以捕捉、アークデーモン×グレイトドラゴンorゴールデンゴーレム、アークデーモン×アークデーモン×アークデーモン×アークデーモン
301	ヒヒュルデの使い	ブランパレス中可以捕捉、ポンポコあにき×コングヘッドorキラーエイプ
302	死神きぞく	ボーンナイト×ボーンナイト
303	ジャミ	死神きぞく×シュプリンガー
304	マリンデュエル	魔界的ドラゴン区域中可以捕捉
305	どぐう戦士	ピピッ島(昼)中可以捕捉、ミステリドール×ミステリドール×ミステリドール×ミステリドール
306	バズズ	魔界中可以捕捉、シルバーデビル×スカルスパイダーorアンドレアル、シルバーデビル×シルバーデビル×シルバーデビル×シルバーデビル
307	スカルスパイダー	断崖(夜・夜雨)・魔界中可以捕捉、タイラントワーム×ローズバトラーorナイトキングorなげきのぼうれい
308	メタルキング	魔界・ピピッ島・光あふれる地中可以捕捉、はぐれメタル×はぐれメタル×はぐれメタル×はぐれメタル
309	イブール	なげきのぼうれい×グレイトドラゴンorアンドレアル
310	ゴレオン将軍	モヒカント×ゴンズ
311	ゲルニック将軍	ジャミラス×ジャミ
312	タウラス	バッファロン×ギガンテス
313	カプリゴン	ピピッ島中可以捕捉、アンクルホーン×ガルーダ
314	ヘルクラウド	需要从原作继承
315	レティス	断崖頂上可以捕捉
316	サンディ	2011年3月31日～2011年4月27日配信
317	ゾーマズデビル	怪兽的卵中孵化
318	勇車スラリンガル	擦肩50胜之后随机出现
319	ブラックドラゴン	グレイトドラゴン×死神きぞくorゲモン
320	ヘラクレイザー	ピピッ島中可以捕捉、かぶとこぞう×メタルキング、かぶとこぞう×かぶとこぞう×かぶとこぞう×かぶとこぞう
321	アトラス	雪山(昼)・魔界中可以捕捉、ギガンテス×アンクルホーンorガルーダ、ギガンテス×ギガンテス×ギガンテス×ギガンテス
322	マポレーナ	通关后ブランパレス中可以捕捉
323	トラップボックス	ブランパレス中可以捕捉、ミミック×ミミック×ひとくい箱×メタルカイザー、ミミック×ミミック×メカバーン×メカバーン
324	デュラハーン	死神きぞく×ナイトキングor暗黒の魔神orなげきのぼうれい
325	スライムジェネラル	メタルカイザー×メタルカイザー
326	ギガントドラゴン	ギガントヒルズ×バズズorアトラスorベリアル
327	大王イカ	ワニバーン×ギガミュータントorグラコス
328	ドン・モゲーラ	いたずらもぐら×いたずらもぐら×おにこんぼう×おにこんぼう
329	キラーマシン２	ゴールデンゴーレム×ゴールデンゴーレム×キラーマシン×キラーマシン
330	エビルプリースト	イブール×ほうらい大王orどぐう戦士
331	ゲマ	ゴンズ×ジャミ
332	トライワインダー	海岸(昼・昼雨・夜雨)・ピピッ島(夜)中可以捕捉、オクトセントリー×グレイトドラゴンorアンドレアル
333	長老ピピット	不明
334	おにこんぼう	ボストロール×バズズorリザードファッツorギガントヒルズ
335	シールドオーガ	メガボーグ×トラップボックスorうごくせきぞうorどぐう戦士
336	アクバー	エビルプリースト×ゲマ
337	ワイトキング	なげきのぼうれい×キングスライムorバブルキング
338	スライダーガール	擦肩50胜报酬、50胜后随机出现
339	はくりゅうおう	怪兽的卵中孵化、GJ的收藏、メカバーン×ギガントドラゴン
340	にじくじゃく	ピピット×ガルーダ、ひくいどり×ひくいどり×ホークブリザード×ホークブリザード
341	ガマデウス	ほうらい大王×ギガミュータント
342	タイムマスター	なぞのしんかん×なぞのしんかん×なげきのぼうれい×なげきのぼうれい
343	タイタニス	アンクルホーン×アトラスorトライワインダー
344	スライムマデュラ	もりもりベス×もりもりベス×メタルキング×メタルキング
345	セルゲイナス	ゴールデンゴーレム×ブラックドラゴンorヘラクレイザー
346	ギュメイ将軍	キラーパンサー×ゲマ×ピサロナイト×魔王の使い
347	バルザック	ギガンテス×ベリアルorアルゴングレートorギガントヒルズ
348	りゅうおう	グレイトドラゴン×魔王の使い
349	キングモーモン	ピンクモーモン×マポレーナ×ピピット×長老ピピット
350	バベルボブル	バル×ベル×ボル×ブル
351	ムドー	ブオーン×おにこんぼうorガマデウス
352	バラモス	デンタザウルス×ヘラクレイザーorタイムマスター
353	ハーゴン	デュラン×スカルスパイダーorワイトキング
354	シドー	ハーゴン×オセアーノンor魔王の使い
355	ドーク	ムドー×アクバー
356	フォロボス	ライオネック×タウラスorカプリゴン
357	キャプテン・クロウ	各地的キャプテン・クロウ剧情可入手
358	グランスライム	スライムベホマズン×スライムベホマズン×メタルカイザー×メタルカイザー
359	スラキャンサー	魔界的自然区域中可以捕捉、ゴールデンスライム×ゴールデンスライム×ダーククラブ×ダーククラブ
360	オセアーノン	海岸中可以捕捉、プチアーノン×プチアーノン×大王イカ×大王イカ
361	ドルマゲス	はくりゅうおう×フォロボス
362	キラーマジンガ	2011年4月2日～2011年4月10日秋叶原店铺配信
363	スラ・ブラスター	勝ちぬきバトル中达成100战的报酬
364	暗黒皇帝ガナサダイ	ゴレオン将軍×ゲルニック将軍×ギュメイ将軍×バルボロス
365	暗黒の魔神	バベルボブル×うごくせきぞうorゴールドマン、ヘルクラウド×うごくせきぞうorゴールドマン
366	ゴールデンスライム	グランスライム×グランスライム×ゴールデンゴーレム×ゴールデンゴーレム
367	竜王	りゅうおう×はくりゅうおう
368	レオパルド	ドルマゲス×ワンダーフールorケルベロス
369	デスピサロ	アクバー×暗黒の魔神
370	カンダタワイフ	每擦肩20回随机出现
371	カンダタおやぶん	每擦肩20回随机出现
372	魔王ミルドラース	バラモス×オセアーノンorガマデウス
373	魔王ジェイム	キャプテン・クロウ×ダークドレアム
374	ダイヤモンドスライム	ゴールデンスライム×ゴールデンスライム×スライムマデュラ×スライムマデュラ
375	やまたのおろち	トライワインダー×トライワインダー×セルゲイナス×セルゲイナス
376	トロデ	ドーク×ドン・モゲーラ×ワルぼう×キングモーモン
377	ギガデーモン	暗黒の魔神×アトラスorはくりゅうおうorギガントドラゴン
378	スーパーキラーマシン	キラーマシン２×暗黒の魔神
379	ワルぼう	怪兽的卵中孵化、每擦肩50回随机出现
380	ガルマッゾ	スライムマデュラ×ムドー
381	大魔王ゾーマ	シドー×デュラハーンorワイトキング
382	はぐれメタルキング	ピピッ島中可以捕捉、スラ・ブラスター×ダイヤモンドスライム
383	バルボロス	怪兽的卵中孵化
384	かみさま	不明
385	わたぼう	怪兽的卵中孵化、每擦肩50回随机出现
386	エリスグール	不明
387	大魔王デスタムーア	デスピサロ×シールドオーガorタイムマスター
388	邪獣ヒヒュルデ	海王神×ヒヒュルデの使い×邪神レオソード×デモンスペーディオ
389	グレイナル	バルボロス×竜神王
390	エグドラシル	わたぼう×ワルぼう
391	サージタウス	キラーマジンガ×キラーマジンガ、スーパーキラーマシン×キラーマシン２×キラーマシン×トラップボックス、スーパーキラーマシン×キラーマシン２×キラーマシン×プロトキラー
392	魔王オルゴ・デミーラ	フォロボス×トライワインダーorセルゲイナス
393	ガーディス	魔王ジェイム×サージタウス
394	神竜	グレイナル×にじくじゃくorエグドラシルorじげんりゅう
395	トーポ	グレイナル×わたぼう
396	ダークドレアム	デュラン×ガルマッゾ
397	魔王ラプソーン	大魔王ゾーマ×魔王ミルドラース×大魔王デスタムーア×魔王オルゴ・デミーラ
398	スライダークロボ	擦肩50胜后随机出现
399	じげんりゅう	2011年3月31日～2011年4月27日配信
400	海王神	グラコス×ダークドレアム
401	エスターク	タイタニス×魔王ジェイム、クリア後断崖のバトルで1体入手
402	大魔王ラプソーン	魔王ラプソーン×エスターク
403	神鳥レティス	竜神王×レティス
404	邪神レオソード	不明
405	闘神レオソード	JOKER×少年レオソード
406	オムド・ロレス	闘神レオソード×マスタードラゴン
407	マガルギ	オムド・ロレス×やまたのおろち×ギガデーモン×ワルぼう
408	エルギオス	暗黒皇帝ガナサダイ×マガルギ
409	竜神王	竜王×大魔王ラプソーン
410	マスタードラゴン	竜王×神竜
411	ヒヒュドラード	邪獣ヒヒュルデ×エルギオス
412	スペディオ	神獣×A级以下的自然系、怪兽的卵中孵化、神獣剧情中入手1只
413	ガルハート	神獣×A级以下的悪魔系
414	グラブゾン	神獣×A级以下的物質系
415	ディアノーグ	神獣×A级以下的魔獣系
416	キングスペーディオ	神獣×S级以上的自然系
417	クインガルハート	神獣×S级以上的悪魔系
418	グラブゾンジャック	神獣×S级以上的物質系
419	ディアノーグエース	神獣×S级以上的魔獣系
420	デモンスペーディオ	キングスペーディオ×レオパルド
421	ＪＯＫＥＲ	キングスペーディオ×神鳥レティス

倚天屠龙 谁与争锋

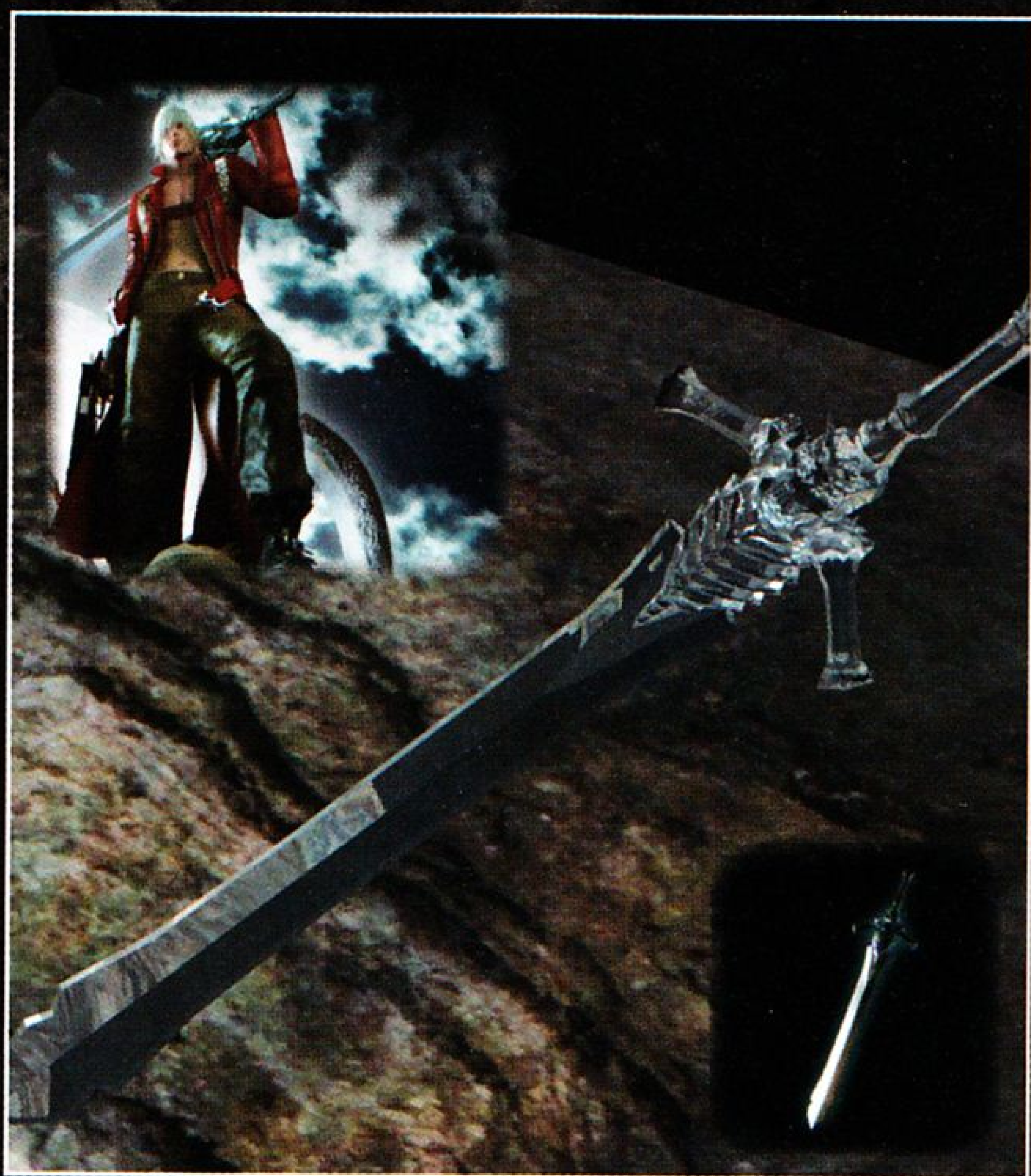
□文／肥皂

那些游戏里的神兵利器

这首小诗相信只要是看过《倚天屠龙记》的读者朋友都会感到十分的熟悉，有关屠龙刀倚天剑的故事也不需要我在这里再过多的赘述。在这里肥皂小小的自己加工一下，“倚天屠龙，谁与争锋”，读起来倒也朗朗上口、气势非凡。话说，凡是武林高手相遇，舍我其谁的气势第一，独步天下的武功第二，当然，如果手上再有个神兵利器，自然如虎添翼。当然，身为一名闯关族，你我也自然深知游戏中那些“最强武器”的重要性。正所谓，神兵在手，佛挡杀佛，魔挡屠魔，之前那些曾令我们苦不堪言的小怪、BOSS统统不在话下，岂一个悠哉快哉了得。在本期的特别策划中，肥皂就特地带大家盘点一下那些游戏中能令敌人闻风丧胆的神兵利器们。

武林至尊，宝刀屠龙，
号令天下，莫敢不从，
倚天不出，谁与争锋。

——金庸《倚天屠龙记》



大剑叛逆

话说当年Capcom旗下《生化危机》系列开发途中的一个浮空BUG却衍生出了被无数动作玩家号称为“动作游戏NO.1”的《恶魔猎人（Devil May Cry)》系列，其中的银发红衣小子但丁凭借手中的枪剑组合打得妖魔鬼怪鬼哭狼嚎——恶魔啊，哭泣吧。虽说在每一代的《恶魔猎人》中，但丁经手的武器都会产生些许的变化，但唯一保持不变的就是由父亲斯巴达留下的大剑叛逆（Rebellion）。



传说，在2000年前，魔界与人间曾爆发过一场跨次元的战争。在人类危难时刻，有一位魔剑士挺身而出，高举大剑将魔界帝王打回老家，并将魔界与人间的通道封印，而这位魔剑士却也恰恰来自于魔界。而这把以“背叛”为名的大剑，英雄的魔剑士斯巴达将其作为遗物留给了自己的小儿子但丁，希望他能继续完成自己守护人间的意志。Rebellion在英语里即叛国的意思，因为它的主人曾背弃了自己的种族去帮助人类。也正因为如此，这把大剑背负了太多的责任——人类将其是为救世的光辉，而恶魔则将其恨之入骨。不出意外的话，我想只要但丁的故事还会继续下去，那么大剑叛逆就一定还会出现在玩家们的面前而令恶魔们不断的哭泣。

光剑

《星球大战》是西方文化史上的标杆性作品，其影响力毋庸我们质疑。而作为星战世界的重要组成部分，光剑有着其独到的地位。光剑(lightsaber)是绝地武士们所使用的优雅武器。相比较之下，镭射枪则就显得更加粗野、不够精准而嘈杂。只要你身上携带有一把光剑即表示你拥有对原力超人的控制技术和自信、身体无比敏捷并且协调。

对于每一个绝地武士而言，打造一把自己专属的光剑可以算是一种仪式，同时这也是绝地训练的一部分。旧共和国时期，Ilum行星的冰穴经常作为绝地学徒首次制作光剑的仪式场所，Ilum所处的Adega太阳系还被用来命名绝地最常用的光剑水晶Adegan；类似的行星还有丹图因（Dantooine），在丹图因的山洞里可以找到制造光剑所需要的品质相当之高的水晶，水晶则是绝地武士们的原力在光剑中流动的载体。按传统程序制造一把光剑通常需要一个月左右的时间，这包括将各个配件组装到一起，确认彼此连接完美，而后通过冥想将自己的原力注入水晶。但有报道说克隆战争期间由于战况过于紧急等原因，这种光剑的制作程序被大幅缩短，甚至出现过两天就可以出产一把光剑的情况。

光剑的剑柄通常为20厘米至30厘米长的圆柱体合金，尺寸和设计经常根据使用者的需要发生变化。柄内部安装了一系列精细的部件，这些部件主要用于剑刃的发生和定形。光剑内部的高功率能量是通过一个能量环路被输送的，一系列被充入正电荷的聚焦透镜和能量激发器释放出电荷，当这些电荷携带了足够的能量并被释放到能够维持剑刃所需要的长度后，这些电荷沿圆周回到被充入负电荷的环状缝隙中，剩余的能量被一块超导体输送回光剑内部的电源电池中等待下一个周期的释放。有了以上的保证以及绝地武士们自身的强大原力，光剑就成了无往不破的绝对利器——它可以轻易的斩断金属，反弹回敌人的镭射枪子弹等等。而绝地武士们的光剑颜色主要分为蓝色和绿色两种，西斯武士使用光剑则通常为红色，但是也有例外出现，就是在电影《星球大战》前传系列里由萨缪尔·杰克逊所扮演的云杜大师所使用的光剑却是紫色的。而制片方对此的解释确实紫色光剑完全是出于萨缪尔·杰克逊自身对于颜色的偏爱（汗一个先）。

在《星球大战》的相关电影和游戏作品中，光剑主要有两种启动方式，一种是通过按钮启动，另一种是通过持有者使用原力启动（需要持有者有相当强大的原力）。在启动成功之后，光剑自身还会发出标志性“嗡嗡”的响声。不过根据我们人类现有的科技，先不说传说般的“原力”为何物，想要打造一把光剑（哪怕只是当纯照明使用），其过程还都是相当困难乃至于是不可实现的，所以科幻游戏迷们想要见到真正的光剑可要有的等喽。





阎魔刀

阎魔刀与大剑叛逆同为斯巴达留给儿子们的遗物，而它的持有者则是但丁的哥哥维吉尔——拥有强大力量、外表冷若冰霜、然而又能在关键时刻划清大是大非的男人。阎魔刀的外表酷似东洋武士刀，这也决定了阎魔刀并不同于但丁的叛逆，而是一把注重技巧和速度的武器，用来进行大开大合的战斗也许并不合适，它的致命点就是可以用来快速的斩杀敌人，而同时这也对使用者的要求更高。

不仅仅如此，阎魔刀同时也是打开地狱之门，连接人魔两界的钥匙。在《恶魔猎人3》的结尾，维吉尔选择与阎魔刀一起留在了魔界。而在《恶魔猎人4》的剧情里，教团就利用姬丽叶引诱尼禄，并抢走了阎魔刀，希望能够打开魔界的通道，然而最终却因为但丁的介入而使整个计划崩盘。最后但丁也将这把曾属于兄长的阎魔刀送给了尼禄，一代名刀也得以继续留在了正义的一方。











妖刀村正

村正，是日本最有名的武士刀之一，以锐利无比而著称，后来甚至还被人们冠以“妖刀”的称号。刀之所以叫村正，当然是由于锻造它的刀匠的名字而得名。但村正可不是特指某一位技艺卓越的刀匠。村正其实是室町时代到江户时代居住在伊势桑名的一群著名锻刀工匠，前后一共有三代村正，每代至少有3、4人同时使用村正为刀铭，其中又以初代村正最为有名。初代村正是日本正宗冶炼锻造工匠的后人弟子在民间的流传分支，它的继承者也是非常优秀的锻造匠。他们的作品上都有华丽的花纹装饰，而且都锋利无比。

而后来在江户时期剑相学兴起后，人们开始从刀的锐利品格等开始判断吉凶，而当时的和平社会并不喜欢太过锋利的实战打刀，这时以锐利和适于实战出名的村正也是由于这一原因而开始被称为“妖刀”、“邪剑”。到了江户后期，村正即妖刀的观念已深入人心了。当然，“妖刀村正”的名称演变和当时德川家康的禁刀令也绝对是难逃干系的。

村正，在游戏玩家中当然也是超级闻名的绝世好刀。在《恶魔城 月下夜想曲》中，村正的出场和表现就足以给玩家们留下足够深刻的印象。首先，在《月下》中村正的武器攻击力一反常态——是不固定的。村正的初始攻击力非常之低，但是这把刀装备带有吸血效果并且随着吸血次数的增加攻击力也会随之相应增强，最终攻击力可以暴涨到999。游戏中村正这种嗜血的特性我想也是多借鉴于现实中在人们脑海中根深蒂固的“妖刀”观念吧。当然，如果你现在还会去重温《月下》的话，那么在逆城图书馆一定要多停留一些时间，因为此地正式村正获取地点，手持村正之后你就会立马发现游戏的挑战性和娱乐性会更上一个台阶。

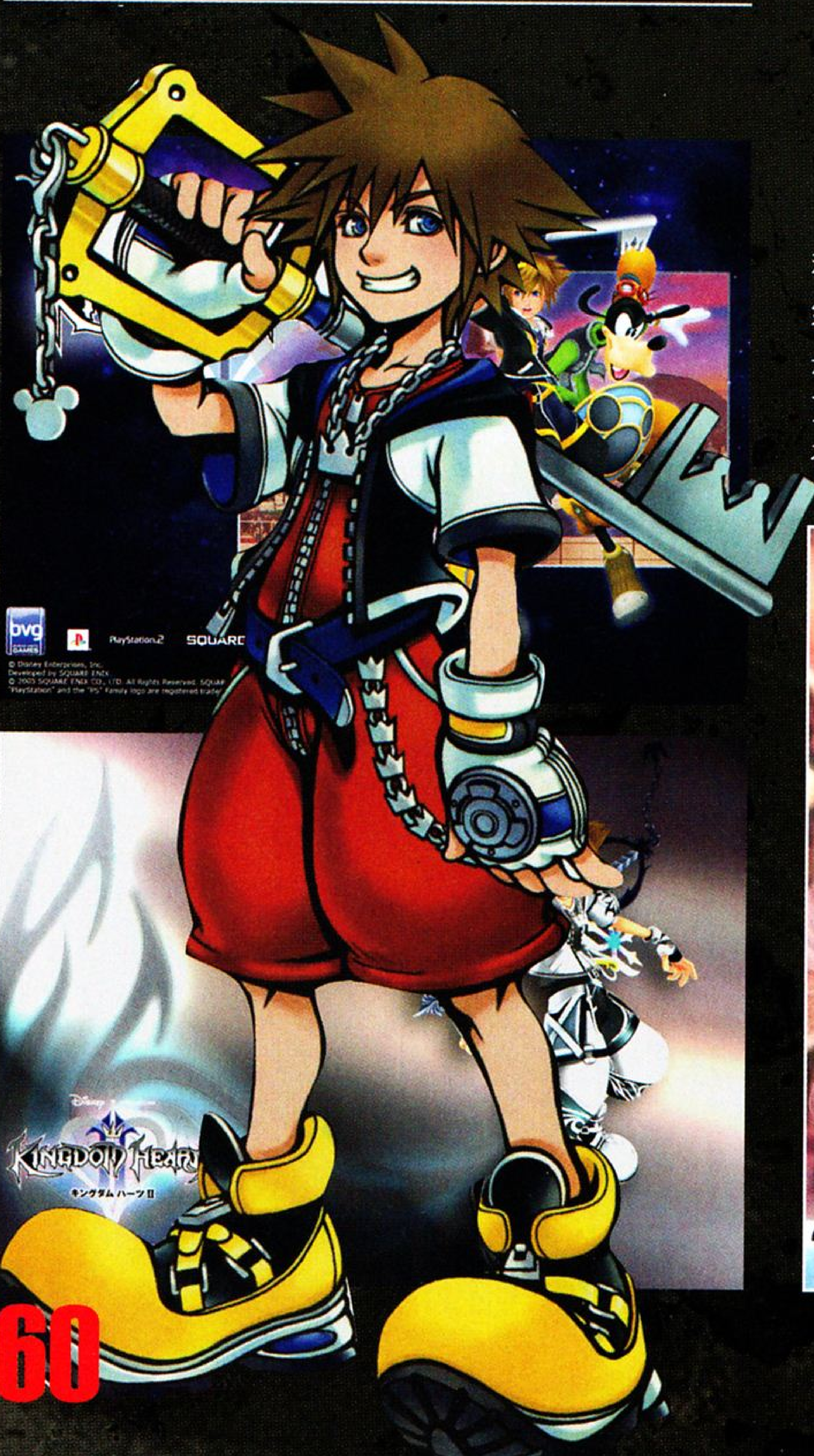


黑檀木&白象牙

这两把双枪陪伴着但丁，也陪伴着《恶魔猎人》系列的玩家一路走来，不知有多少艰难险阻以及妄图占领人间的恶魔在其枪口下化为尘埃。作为但丁最著名的武器之一，这对手枪是除大剑叛逆之外在系列中每一作都有登场的致命武器。而“黑檀木&白象牙”这个名字似乎也很容易让玩家联想到乐器的键盘，《恶魔猎人》系列创始人神谷英树则将其比喻为由但丁带起的那种充满节奏感和美感的战斗方式。

而同时，“黑檀木&白象牙”这个名字也有“光与影”的含义。黑檀木主远距离射击，白象牙主近距离射击。黑檀木在很大的层面上代表了但丁身上流淌的魔族之血——强大的黑暗力量，而白象牙的枪托上则带有但丁母亲的画像，意欲代表传岸的光明之力，这两把枪也在力量上达到了完美的平衡后从而变得更加强大。





钥匙刃

每当大家一提到迪斯尼，大多数朋友都会有一种非常的亲切感。米老鼠、唐老鸭、高飞……这些经典形象都早已成了迪斯尼的象征。在之前这可能是玩家们所不敢想象的，在纯日式的史可威尔艾尼克斯出品游戏中会碰到迪斯尼的经典形象吗？或许在《王国之心》发售之前玩家们甚至会觉得这个想法实在是太滑稽了，但事实上，史克威尔艾尼克斯和迪斯尼就联手制作了这款《王国之心》。而这款游戏中的主角们，就全都是迪斯尼世界之中的大佬级人物，玩家们快与米老鼠唐老鸭一起为保卫世界而战斗吧。



《王国之心》的主角是一个名叫Sora的14岁男孩，他的家乡——命运之岛被一次猛烈的暴风雨严重破坏，他和他的两个朋友Riku和Kairi在这次灾难中失散。而同时，迪斯尼王国的国王Mickey（米老鼠）从迪斯尼城堡失踪。宫廷巫师Donald（唐老鸭）和统帅Goofy（高飞）出发寻找失踪的国王，途中遇到了Sora。在得知一些新出现怪兽无心的事情之后，他们决定一起行动，去寻找失散的朋友和失踪国王Mickey。《王国之心》游戏虽然添加了很多迪斯尼等西方元素，但总体上看上去这仍旧是一款传统的日式RPG，人物战斗时有标准战斗选项。而Sora的魔法中更有经典的FF式魔法：火魔法、冰魔法、雷电魔法等。

《王国之心》系列的标志性物件就是主角Sora的标志性武器——钥匙刃（Keyblade）了。游戏中的钥匙刃总共有两种，一种是可以封印通往世界之心大门的钥匙(Sora和Mickey持有);另外一种钥匙刃可以夺走生物的心(riku持有)，使其变成“无心”。值得一提的是钥匙刃的持有者是由钥匙刃自己选择的，果然，缘分是不能强求的啊。

链刃

暴力，血腥，痛快，SCE旗下的动作游戏《战神》在PS2平台上首次登场亮相后便一发不可收拾。不论是经典的BOSS战、丰富的武器系统、史诗般宏大的音乐、爽快的连击乐趣、以剧情为驱动的游戏路线或是富含动作要素的解迷内容，一切都将《战神》系列推向了动作游戏的顶峰。而这一系列的成功，自然离不开奎爷反传统的性格和他那标志性的链刃。

在《战神》的历代游戏中，虽然奎爷手中的这一对链刃曾被冠以数个名称——混沌之刃、雅典娜神剑、流亡剑等等，但是这对链刃带给玩家们的爽快战斗感觉却从未改变。链刃的攻击范围较广，而且我们还可以利用游戏流程中的红魂来获得更多的招式。不过倘若要说起这对链刃的起源，我们还得再次回到《战神》一代的故事情节中去。

被称为「斯巴达之魂」的奎爷拥有无可匹敌的战争才能和身体本能般的强大战斗力，很快他就由刚开始率领着数十人的队伍发展到了拥有上千人的军队实力，但是在一次对抗某个野蛮部落时，他的军队遭到了前所未有的惨败。陷入极度绝望的奎爷把自己的灵魂献给当时的战神阿瑞斯，并为他服务。作为交换条件，阿瑞斯赐予了奎爷强大的力量，并给于了他“混沌之刃”，帮助他摧毁了那只原先击败了他的军队的野蛮部落。然而，在不断的嗜血杀戮中，最后连妻儿都倒在了这对链刃之下。奎爷身上所背负的沉重和众神对他的背叛也使他最终走上了弑神的道路......







射影机

著名厂商Tecmo一向以擅长制作女性题材游戏而著称，因此也在玩家群体中获得了一个“脱裤魔”的评名。自《零》系列的初代作品《零~ZERO》在2001年与PS2平台上发布以来，目前已经有四部作品相继发售，他们分别是《零～ZERO》、《零～红蝶》、《零～刺青之声》以及《零～月蚀的假面》。该系列一贯以完美的气氛营造、凄美的故事情节和对女性心理恰到好处的把握而著称。

以“零”命名，指的是明明应该存在，如若不存在的话，却又感觉应该存在，但若存在的话，它却又是虚无缥缈的。“零”这个词就是用来表示幽灵的词，而且因为它也能读作“REI（日文发音中，零和灵读音相同）”，所以作为除灵游戏来说，是个最适合不过的标题了。而玩过游戏的玩家也一定对历代游戏中的绳之巫女、黄泉之门、双子巫女、红赞祭、刺魂之仪、胧月神乐等名词和时间记忆犹新。而作为一款灵异游戏，主角所使用的武器也自然不能是寻常物件，贯穿系列游戏始终的就是主角们手中所持有的射影机了。

由日本民俗学家麻生邦彦博士研制的，能够拍摄到"看不见的事物"的特殊照相机是《零》系列最关键物品，在《零》系列中有数台射影机存在，但根据游戏中获得的麻生博士本人遗留的笔记来看，除了《零～ZERO》中使用的以外，其余均为"试作品"。另外，我们可以用底片和镜头的不同类型配搭来强化游戏中的射影机以获得不同的战斗效果。相应的，装备的机能越多，射影机的功能也就越全面，这一系统的设定也极大的增添了游戏的乐趣。赶快拿起手中的灵体摄影机，再去感受一下《零》系列的凄怨之美吧。

邪剑&灵剑

1999年NAMCO推出了在世嘉DC平台上推出了家用机版《灵魂能力》（英文：Soul Calibur、日文：**ソウルキャリバー**），游戏一经发售之后即获得了各方的好评，甚至还获得了日本著名杂志《FAMI通》杂志的满分评价。其实，《灵魂能力》系列的前身为同公司推出的《魂之利刃》，《灵魂能力》系列可以说是完全的青出于蓝而胜于蓝。紧接其后的《灵魂能力2》和《灵魂能力3》也都大获好评，尤其是在之前对日本出产游戏机器挑剔欧美游戏圈也获得了很高的评价。而《灵魂能力4》则通过次世代主机的强大性能而为玩家们带来新的感动。目前该系列的全球累积销量已经突破了970万套，可以说《灵魂能力》就是3D武器格斗游戏的最高峰。

《灵魂能力》系列游戏的剧情主要是围绕一把代表邪恶力量的邪剑（Soul Edge）与另一把代表正义的灵剑（Soul Calibur）之间相互斗争的故事而展开。邪剑具有强大的力量，这股邪恶之力强大但又十分危险，因为它甚至会吞噬使用者的自我，但却还有很多武术家被这股强大的力量所迷惑而迷失了自我。而每每当邪剑躁动之时，灵剑也会相对的做出回应——召集正直的刀剑格斗家们为正义而战。光与暗、正义与邪恶之间永恒的斗争似乎就是这同类游戏中永恒的主题。只要3D刀剑格斗游戏类型不死，那么邪剑与灵剑的永恒对决就势必会被一代又一代的精彩演绎下去。



毗沙门剑

2001年1月25日，PS2平台上的第一款百万大作诞生，它就是CAPCOM旗下的超白金大作——《鬼武者》。制作人稻船敬二将斩杀、突击、必杀技、解密等等，一切动作游戏中成功的要素都融入了《鬼武者》中。不仅仅如此，《鬼武者》系列游戏还开创了游戏式电影的先河，更有诸如金城武、松田优作、让雷诺等大牌影星来担当游戏的主演和声优（二代中的松田优作在早年就已经过世）。这一切的一切，都成为了《鬼武者》系列成功的要诀，乃至后来的《鬼武者2》、《鬼武者3》、《新鬼武者》也都创造了新的记录。其中也不乏被玩家们奉为经典，至今仍不断挑战的传世之作。而在历代游戏中，作为宣传攻势最为猛烈的《鬼武者3》在玩家群体中的知名度恐怕也是系列游戏中前所未有的，且不说游戏的实际素质究竟如何，光是游戏中丰富的武器种类和大牌明星的卖力出演就足够吸引玩家们的眼球了。

毗沙门剑是《鬼武者》系列中明智左马介的最强武器，它的攻击力也是达到了令人发指的境地。不过这把毗沙门剑的入手难度也相当之大，需要玩家在魔空空间中集齐8个破魔的赤玉，才可打开宝箱取出这把宝剑。

毗沙门剑的名称来源于佛教中的毗沙门天王，又名北方多闻天王，为佛教护法之神，四天王之一。据说，他是古代印度教中的天神俱毗罗，别名施财天（意思是"财富的赠予者"），早在印度古代伟大史诗《玛哈帕腊达》等书中就已出现过。据佛典之中的描述，毗沙门天王头戴高方冠，肩后饰牛角形火焰，顶后有圆形头光。上身着两裆式锁子甲，下身着护腿长幼靴。腰带中部平挂一小刀。左手上举，右手置胸前。足下踏二夜叉，左名尼篮婆，右名毗篮婆。其胯下两足露一戴冠者，名地天。毗沙门天王身躯硕壮，怒目圆睁，威武逼人。其在佛教体系中可以说佛教的战神，威猛无比。用毗沙门天作为武器的名字，这把会灌注了"神力"的武器，其杀伤力自然可想而知。很多玩家在《鬼武者3》一周目中取得最强武器之后，都会忍不住再进行一圈二周目，最大的原因就是用最强武器虐杀杂兵实在是太爽了！



鬼无双

话说《鬼武者3》的另一项伟大创举就是在一个传统日式风格游戏中新加入了一个"老外"的面孔——让·雷诺扮演的雅克。这一面孔的加入可以说在为欧美游戏市场做了充分准备的的同时，也极大丰富了《鬼武者》系列游戏的世界观设定——游戏的舞台就分为战国时期的日本和现代的巴黎。但是雅克这一角色的设定也为《鬼武者》系列游戏带来了前所未有的争议，批评者认为雅克这一角色的加入破坏了《鬼武者》游戏一贯的时代背景氛围，使得《鬼武者3》中的诸多设定有些四不像。但是无论怎么说，游戏制作组敢于创新的勇气可嘉，在同一款游戏中可以让玩家们见识到更多的文化设定岂不也是一件美事？

雅克在《鬼武者3》中的作用极其重要，是推动游戏流程发展的重要人物。譬如在游戏流程的中后期，海底神殿的内部，左马介可以将必要的道具送给雅克，相反雅克也可以将必要的东西回传给左马介。这就要通过本作才开始出现的时空转送装置了。游戏进行到后期，左马介和雅克都会发现各自所在时代的海底神殿。在这里，时间完全是扭曲的，连阿儿也不可以进行移动，这个时候，就唯有通过海底神殿来进行必要的道具传送才可以发展剧情。如果缺少了雅克为左马介传递重要道具和线索，恐怕左马介的实力再强也是无力回天啊。另外最值得一提的是雅克是《鬼武者》系列中第一个使用长鞭的角色，其最强武器鬼无双也为玩家们留下了深刻的印象。

鬼无双作为雅克的终极武器，支持一闪、鬼缚，杀伤力惊人——对大多数敌人一击必杀，而且雅克可以利用鞭子通过鬼萤来到达明智左马介无法到达的地区来取得重要道具。当然，同毗沙门剑一样，鬼无双的入手也绝非易事，要在本能寺的魔空空间里集齐8个破魔的紫玉才能开启宝箱入手鬼无双。不过当玩家持有鬼无双之后，你会发现对付信长将会非常轻松，只需不停放战术壳即可。





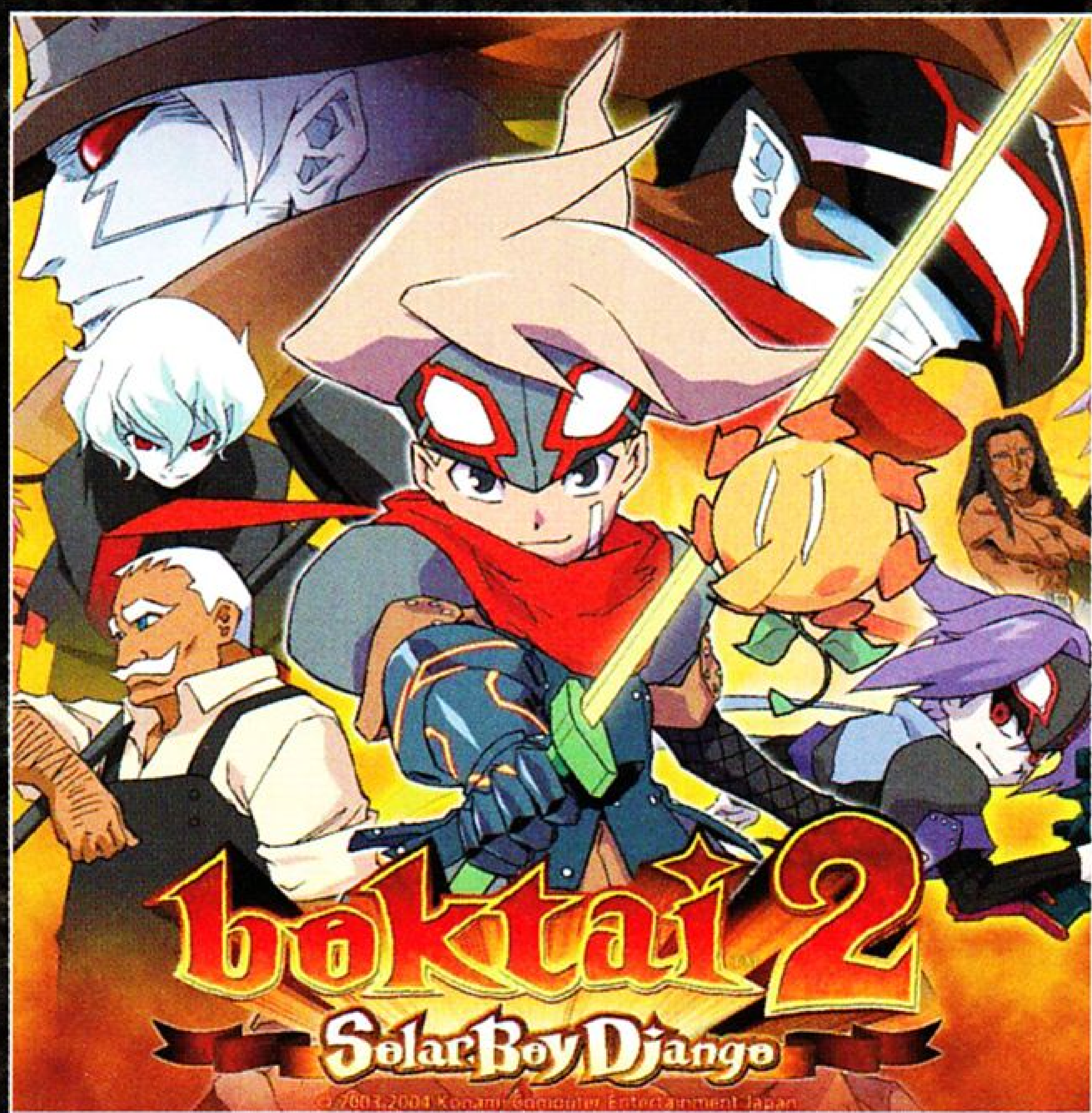
太阳枪

提起小岛秀夫，我们的第一印象恐怕还是MGS，但是这位天才制作人早年在GBA平台上还留有《我们的太阳》这样的经典作品。

《我们的太阳》是采用了独特的阳光感应系统的GBA游戏，本作为一款在卡匣中内藏太阳光感应器的另类动作RPG，游戏中玩家将化身为一名吸血鬼猎人，并前往被吸血鬼所占据的城堡讨伐吸血鬼，最终目标则是将隐藏在城堡迷宫最深处的Boss打倒。游戏中玩家可以藉由太阳光感应器收集阳光，并以此作为玩家角色所用武器太阳枪的能源来战斗。同时在游戏卡匣中也内藏一个计时功能，可实际反应出玩家游戏的现实时间，当现实时间中太阳西沉之时，游戏中也一样会日落变成夜晚。另外本作还将对应GBA通信对战线，让玩家可进行最多四人的同时对战，倍增许多游戏乐趣。

同时这款游戏还充满了解谜要素，几乎每个关卡都设置了一定的机关等着玩家去破解，难度适中，有些谜题的解法还回让你出乎意料。要注意的是这款游戏很注重声音和光感的利用，很多时候只要利用好这两个元素就能减少与敌人的正面冲突。每关打到最后都会有魄力的BOSS来招呼玩家，不过只要利用好BOSS的弱点也就能轻松过关。虽然这是小岛秀夫一款创意十足的游戏，但游戏的销量虽却不能令人满意。

不过游戏中的太阳枪还是给玩家们留下了足够深刻的印象，作为游戏中的唯一武器，随着游戏流程的推移，太阳枪会加入许多新装备，从而使太阳枪的功能多样化，如当枪聚气是时可形成剑；可以发出鸣叫的子弹以引开敌人的注意；可发射会反弹的子弹，闪光弹，连爆弹等。



时之刃

《波斯王子：时之沙》（Prince of Persia: The Sands of Time）是一款第三人称动作冒险游戏，是Ubi公司旗下的代表性作品。《波斯王子：时之沙》以1989年的同名游戏《波斯王子》为基础，并经过重新制作全面更新，3D化而成。当时游戏发布的平台有XBOX、PS2、NGC，甚至还包括有PC版本，《波斯王子：时之沙》之后还发布了该游戏的2D版本，平台是GBA和手机。由于《波斯王子：时之沙》的成功，Ubi公司还分别在2004年发布续作《波斯王子：武者之心》，在2005年发布续作《波斯王子：王者无双》组成了波斯王子三部曲，为玩家们完整讲述了一个时间和自我救赎的故事。

时之沙和时之刃作为《波斯王子》系列游戏中推动剧情发展的重要线索，在三部曲中有着举足轻重的作用。“时之刃”是一柄能够控制时间的神奇匕首，匕首的手柄中空，里面装着更加神奇的“时之沙”，每当匕首的持有者使用时之刃控制时间后，就会消耗匕首中的时之沙，当时之沙消耗完，时之刃便无法再控制时间，直到重新给匕首补充时之沙。在游戏中玩家可以利用时之刃来进行时光倒流（最多退回10秒钟）和时间减缓（即子弹时间效果）。王子随时可使用时之刃令时间回溯到数秒钟之前，时间的长短要根据所剩下的沙漏和黄色蓄力多少决定。时间迟缓，即玩家可使用时之刃使敌人的动作时间迟缓，这时再用弯刀攻击一次，跃起在空中即可给予敌人致命的一击，敌人会马上消失无踪，这一招会消耗白色蓄力。以上这两项关键技能也是玩家能够安全无恙通过关卡挑战的关键所在。

也许你觉得时间如长河，悄然流逝。我想告诉你，其实时间有如波涛汹涌的海洋，变幻...

往昔之剑

《汪达与巨像》是一款由《ICO》制作组Team ICO开发的一款超大魄力动作冒险游戏，游戏的画风与《ICO》相似，不过游戏节奏却是完全不同。《汪达与巨像》的故事不再是发生在封闭的城堡内，而是在广袤的荒野大地。主角汪达是一个为了拯救失去灵魂的少女而骑马冒险的男孩，为了让爱人醒来，男孩决定不顾一切与巨像战斗。

游戏的特别之处在于主流程只需要通过提示，在广阔的大地图上寻找并击倒16个巨像，全程没有一场杂兵战，这使游戏制作组与玩家的精力都集中于BOSS部分。很明显，每个巨像的设计都花了不少心思，无论是巨像的形象魄力、攻击方式、行动规律以及破绽弱点，都尽可能地突出个性，表现出各不相同的特色。主人公汪达为救女孩不得不与巨像展开激战，而色调凝重的画面与气势磅礴的音乐，均为游戏增添了史诗般的悲情色彩。汪达与巨像间的体形对比极其悬殊，给予玩家的压迫感以及震撼力超乎想象，被巨像甩动时的运动特效制造出一种千钧一发的危机感，这也使战斗场面更加惊心动魄。游戏通关后可以选择更高难度、开启隐藏要素或进行时间挑战，利用游戏出色的物理引擎可以创造出很多匪夷所思的最速打法，这使游戏的耐玩度和研究价值得到了保证。虽然游戏在视点方面受到了部分玩家的抱怨，但就整体气氛和节奏的把握而言，绝对称得上是近年来的典范之作。在《汪达与巨像》推出之前，很难想象一个只有BOSS战的动作游戏会是什么样的。游戏的开发者将精力完全集中在了仅有的几场战斗上，创造了一件艺术品！

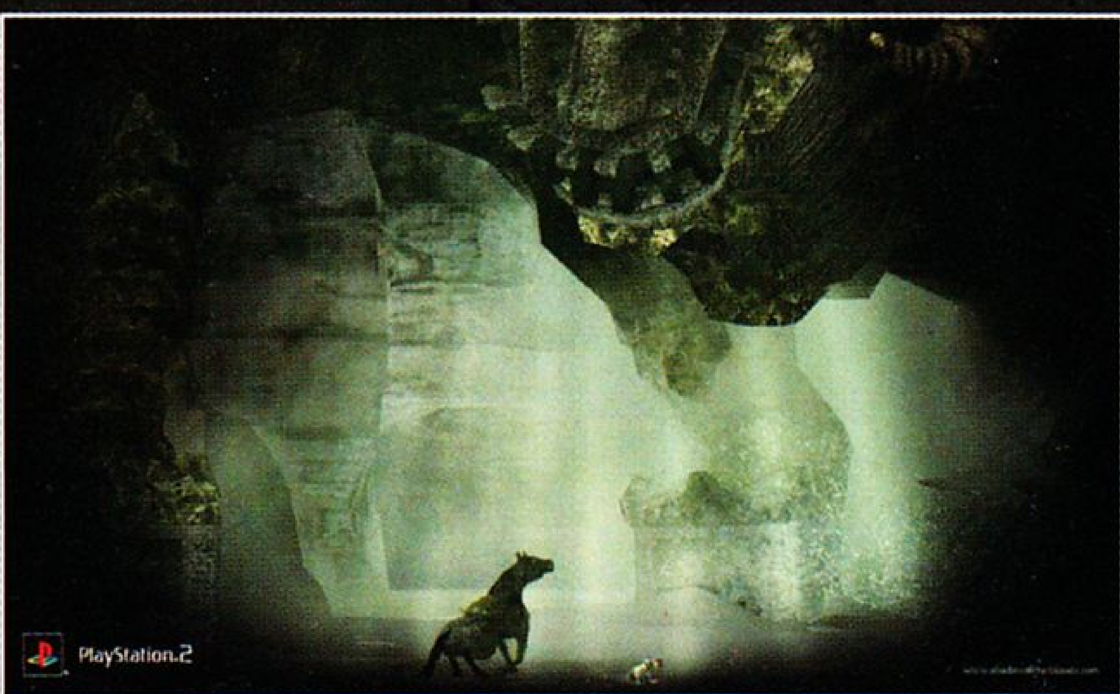
最值得一提的是，《汪达和巨像》的游戏画面显得阴暗沉重，天空晴朗且明亮，却看不到太阳，只有远处一些神秘的贯穿天地的光柱，而空气中无时无刻不在的薄雾更是添加了游戏的神秘的气氛。游戏的整个场景是一个巨大整体无缝地图，没有以往游戏那样从一个区域到另一个区域需要的“黑屏读盘”时间，这主要归功于制作小组使用了“游戏场景无缝连接技术”，这种技术是PS3、XBOX360等2005年之后的次世代游戏机才拥有的技术，应该说制作小组的理念相当超前。

在之前我们所提到的游戏主流程最大的提示就是来自于旺达手中的往昔之剑，这把宝剑不仅能为玩家们指引出巨像所处的具体位置，而且还能帮助玩家来击破巨像身上所有的弱点。

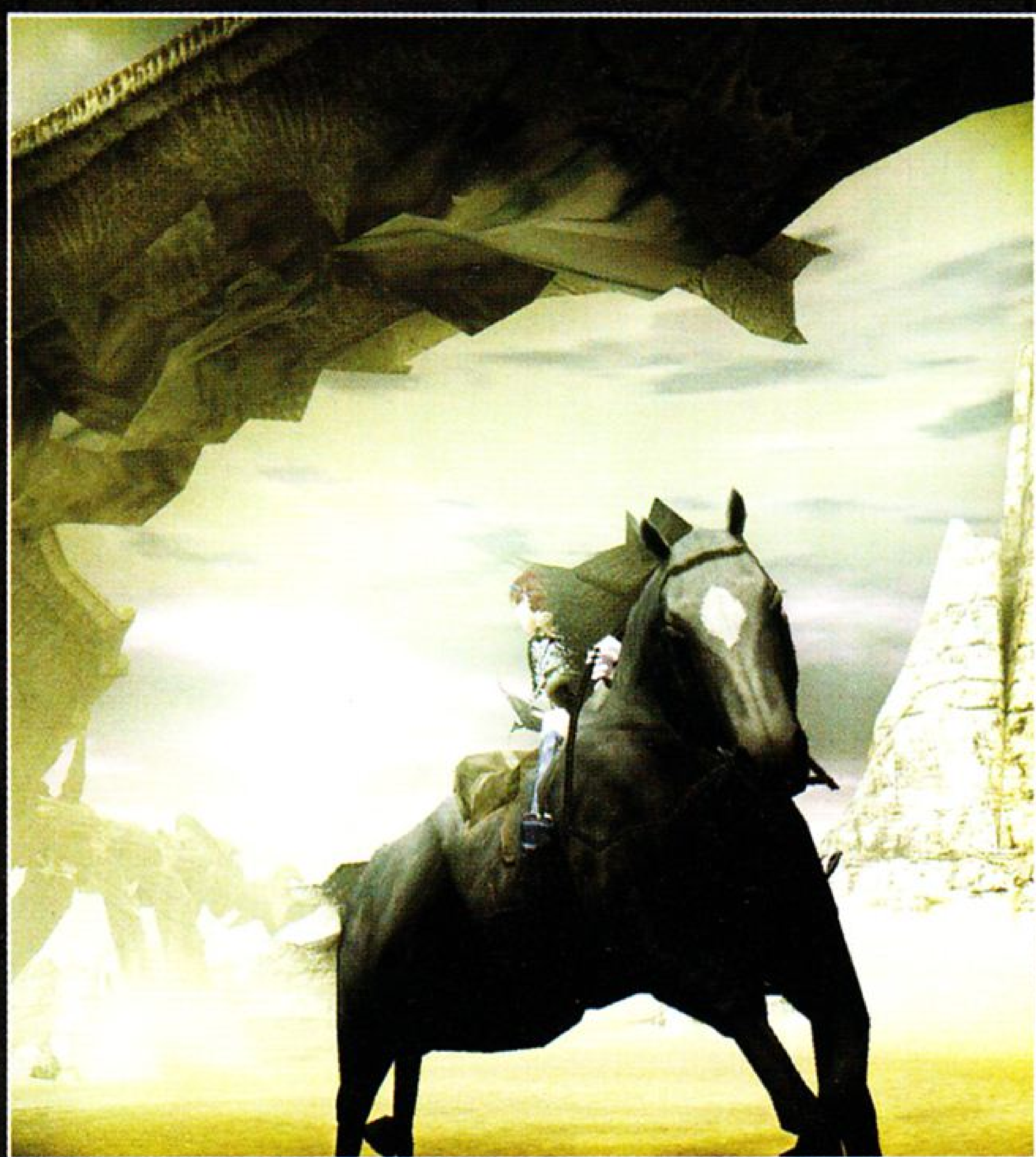
往昔之剑在手中重愈千斤，旺达在艰难中抬头仰望，天空已被巨大的石像遮蔽，那巨大投影笼罩在地面，更像是无尽绝望的黑暗。没有了阿格罗，没有了未来，甚至快没有了生命，少年不知道自己还有什么。

也许还有希望……

往昔之剑……犹如这片大地的名字，如今一切都将成为往昔……







非正常人类の游戏研究中心

游戏选取日期
03.30-04.15

主任 宇多田



这两个星期玩的游戏都是冲着奖杯去的，首先感谢郭磊和郑磊帮咱达成了多年的夙愿，搞定了SF4的连续技地狱！另外咱还厚着脸皮让人家把MVC3的连续技也一起给过了……除此之外小熊终于开始玩《恶魔城 暗影主宰》了，但刚玩就遭受到了一个巨大的打击，当初550买的日版现在已经值崩到了250左右，以后我绝对不提前买游戏！就像赤银说的，什么时候决定玩了什么时候再买，这样最保险……泪目！小熊最近玩还玩了《魔人与失落帝国》，游戏还算不错，值这100块钱，恩！

科员 赤银



最近在刷SDG世纪的全机体，0079到Z和UC以及SEED之后到OO几乎完美了，剩下的F91、骷髅X、V、G、W、X和倒A、原创等也都七七八八了。12号之后则是耍机战Z2，这次的剧情很给力啊……可惜在本期的攻略里是上不了了，以后有机会再补完吧。其他，趁着截稿前的偷懒时间玩了一下356，果然本作很有诚意呢……不过故事模式里没有所有人的剧情有些遗憾。此外还玩了下小沛的3DS……顿时感觉购买欲大幅的下降，果然不是凸屏效果仅仅景深和层次目前完全吸引不了我。咱还是决定等个给力的游戏再入好了。

清洁工 小沛



小沛我重出江湖啦！！虽然很久没有参与点评游戏，但我这些日子玩的游戏绝对不少。最近一段时间的主攻对象有：《真三国无双6》、《战国无双编年史》、《特洛伊无双》、《任天狗+猫》、《超级街霸4 3D版》、《第二次机战Z》以及没事儿瞎玩的《御姐玫瑰特别版》。以上这些居然有三个无双……看来七曜没说错，我果然已经成为无双饭了。哈哈，开个玩笑，我什么饭都不是，永远坚持"通吃"。4月份的游戏数量一般，但也不会少到没得玩，5月份啊，让好游戏来得更猛烈些吧！

被研究 蔬菜汁



浏览了一遍本期的评分游戏，全是给我留下了泯灭回忆的大作，机战、女神异闻录、还有御姐玫瑰【舔嘴唇】。如果这半个月不用工作的话，把自己埋在这几个游戏里，那还真是……真是无聊。玩不到的时候，YY起来才有意思，一旦有时间玩个痛快，反而会觉得没什么意思，而且会觉得时间过得飞快，皮肤也会衰老的很快，所以，做什么都还是适当一点的好。炎热夏天，有这么几款游戏来解解闷儿，想来想去也不乏是个调节内分泌的好方法。

33分

第二次超级机器人大战Z 破界篇



PSP

BANPRESTO

2011年4月14日 1人

策略模拟 12岁以上

本作是机战的最新作品，名字被冠以了"第二次"的前缀，回想之前一次开头的机战心中充满了感动，另外本作是此次游戏的第一部，之后还会有一款类似下篇游戏将会发售，所以这阵子机战迷们有的要研究了。

推荐人群

机战FANS；

策略类游戏爱好者；

机器人控；

动漫迷

我是机战FAN！这次的2Z诚意实在是太足了，如果有时间真想一整天都泡在里面不出来！不过关于游戏的优点我估计别人会说上很多很多，我在这里还是稍微说一些个人认为不足的地方吧，比如主角机不怎么给力啊，主角长的也不是我的菜啊，除此之外为什么我找不到缺点了啊，为什么这么好的游戏不出在家用机上啊，什么时候家用机才能有全新的机战啊！

很遗憾没有女主角可以选。虽然男主角人也挺有意思吧……不过完全激不起人开战斗动画的兴趣呢。说实话，玩过了SD高达G世纪之后看本作的战斗动画有相当的违和感，不知为什么……总感觉华丽地中途半端。你们懂的。剧情上改编很得体，各种穿越间的互动果然是机战系列最大的魅力呢。女配角博士没声音依然很遗憾……为什么机战就不能全程剧情语音呢？

我从高中开始就喜欢《机战》系列，后来基本每作也都玩一玩。PSP上的系列作品实在太少了，之前都没有完全的新作，除了移植就是移植。这都快出NGP了，我们才终于看到PSP上推出了原创的《机战》，真是让人等得好辛苦！本作的画面没什么可说的，和之前的"A"相比更加华丽，而最让人激动的就是战斗全语音！虽然我听不懂多少，但还是觉得这才够热血。

小编下笔的时候正值若干年前一本叫《机战饭》杂志的生日，很有意义是吧？虽然出了破界篇，但不知为什么，已经在偷偷期待破界篇的后续作了，希望到时候可以让玩家自己组合装配零件，制作出自己喜欢的原创机体，然后组成少数精锐的联队，玩机战的时候我就是喜欢1挑N，享受个人英雄主义的乐趣，永远的魂之机战，期待破界篇续作的早日上市。

29分

女神异闻录2 罪



PSP

ATLUS

2011年4月14日 1人

角色扮演 12岁以上

《女神异闻录2 罪》是PS上登场的ATLUS招牌RPG，时隔十一年在PSP平台上重新登场，画面显示更改为宽比例，技能演出等大魄力场面更加强化，而且战斗和菜单画面也重新制作，操作更加便利。

推荐人群

原作FANS；

人设控；

RPG爱好者；

系列死忠

本作是十一年前作品的复刻，原作也是我玩到的第一款《女神异闻录》游戏，现在我还记得当时被那另类的画风和新颖的游戏模式震惊的样子，这么多年之后可以在PSP上重新玩到本作很是感动，但是游戏并没有给我带来更多的意外惊喜，只能说是一款中规中矩的复刻作品，也许是原作在我心里的地位太高的原因，所以我只能给7分，各位女神控不要打我。

作为ATLUS经典《女神转生》系列衍生作的《PERSONA》系列第二作，本作可以称得上是十几年来少见的经典剧情神作，玩懂玩不懂的同学或许会因此而对本作的评价大行径庭。当然，有爱没爱或许也是一个大前提吧。其实本作还有下部"罚"的存在，和前作并列作为完整的三部曲流传于世，感兴趣的同学可以找来玩玩。此外，本作两位男主的声优子安武人和鸟海浩辅也着实有爱。

年轻玩家对这款游戏可能不太熟悉，它最早可是出现于1999年！我这个准大叔在当时还是个高中生呢。选择这款作品复刻，当然是因为它品质优秀，而且因为原作推出时间太久，年轻玩家完全可以把它当新作看待。相比原作新版中对于画面进行了重制，对应宽屏将界面和战斗画面都做了优化。其系统在今天看没什么亮点，但和恶魔培养感情的设定还是不错的。

称他为神作也不为过吧，如果能看懂日文的话就可以得到很多超乎寻常的乐趣，因为游戏中的剧情曾经一度令一个老同事在工作时间持续发出"霍哈哈哈哈"的赞叹之声，引起了好多人的围观和主编大人的侧目。每作女神上市后都会有忠实的女神饭簇拥而至，这也是对女神制作团体的充分肯定吧。确实是一款不可多得还在坚持着自己风格的另类角色扮演游戏，值得一顶。

29分

勇者斗恶龙怪兽篇 Joker 2 专业版



NDS
SQUARE ENIX
2011年3月31日 多人
角色扮演 全年龄

本作是以去年推出的《勇者斗恶龙怪兽篇 Joker 2》为基础所制作的加强版，游戏中玩家将训育驱使熟悉的怪兽进行战斗，而且还将会追加多数人气怪兽，育成、配合的组合和对战的要素都会更进一步加强。

推荐人群：系列玩家；DQ迷；合成控；小怪兽

我对这游戏一直不感兴趣，首先是我不感兴趣的DQ，其次是我不敢兴趣的收集合成类型，所以如果你对这款游戏还是有那么些好感，那我建议您看看其他人的评价，我这里因为个人的原因也许会对您的选择造成一些困惑，奇怪为什么小沛一直很喜欢这游戏。顺便说一句小熊对于《口袋妖怪》我也一直没兴趣，搞不明白为什么那游戏每次都可以大卖特卖—

不知为什么，鸟山明的画风出现在《龙珠》和《阿拉蕾》之外的作品里出现总让赤银感到难以蛋定。此外，上面海K的发言中似乎挖了我好多想说的台词，DQ是什么可以吃么？对于一作DQ都没玩过的人来说，本作的存在意义着实令人怀疑。这种剧情存在感极低的收集宠物对战类游戏实在是燃不起赤银的沸点来……或许在喜欢的人眼中本作才真的有玩的必要吧。

专业版！真的很专业！原作我已经非常喜欢了，这次新加入的元素更是让我非常欣喜。首先是大量的怪物，虽然我还没有都碰到，但据说超过100种，而且每种怪物都能配合出S级甚至S级以上。这样一来，无论自己喜欢那种怪物，都可以让它成为自己队伍的主力。其他还有新的地图、新的技能等等，甚至连对战都比原来进化不少。本作虽然是强化版，但加入的东西之多足见诚意。

《勇者斗恶龙》里的怪物一直颇讨人喜欢，早点出这种收集版就对了，【抖腿】。鸟山大叔笔下的怪物，显然并不真的是怪物，而更趋向于宠物的样子。所以在这款游戏中，大家可以充分享受收集宠物所带来的乐趣，而且还不用担心收集不全以及被伙伴炫耀，利用主机的机能完全可以尽可能扩大自己的收藏，让不能得到的宠物数量减到最少程度，鸟大叔V5！

20分

御姐玫瑰 特别版



PSP
D3 PUBLISHER
2011年3月31日 1~2人
动作 17岁以上

本作是《御姐玫瑰》系列的最新作，游戏需要操作五位拥有不同特色的性感美女，痛快的斩杀来袭的殭尸群。本游戏支援双人无线通信游玩，而且游戏中还包括武器合成强化系统以及各种丰富的收集要素等等。

推荐人群：对画面没有要求的玩家；岁游戏性没有要求的玩家；玩过前作没有恶心的玩家；玩了本作不想砸机器的玩家

我只能说玩过这个游戏我整个人都2了！之前PS2上我就已经遭受过本作的蹂躏，这次因为要评测这游戏所以鼓起勇气尝试了一下，没想到再次被恶心到了！我奇怪这游戏的制作人脑子里面装的是什么，难道他认为用一个穿比基尼牛仔的女性角色就可以吸引玩家吗？好歹你也得像DOA一样把所有人都弄成比基尼吧……咳咳，说跑题了，总之这游戏就是烂！

楼上2了。本作似乎就是之前PS2各版的统合升级强化移植版？嘛……本来游戏也就是简单地以美女砍僵尸为卖点的二流低成本骗钱作。放到PSP上之后也不会有太大的变化。总共没有几百M的游戏我们又能奢望她能带来怎样的感动呢？剧情设定无比狗血，什么诅咒之血、克隆复制人的……没新意，没诚意。除非实在闲得没事否则忘记这款游戏的存在吧。

这个游戏实在是……但更可悲的是，居然每一作我都玩了……不过通关的只有PS2版的第一代，后来都是"看看"就算了，PSP版当然也要赏个脸继续"看看"。最可悲的来了，PSP版不但不怎么好玩，连"看看"的乐趣都没了，画面惨不忍睹，场景粗糙阴暗。不过因为这是系列第一次登陆掌机，看在这个份上玩一玩也凑合了，而且手感还能接受，血腥程度也没有减弱。

虽说打着御姐玫瑰的旗号，但根本就没有加入这款作品最吸引人眼球的要素，也就是"马赛克摇"。本作的最大看点当然是衣着暴露的女性主角，没有之一，不管她一抬手一投足的动作还是勉强为之的剧情，都是为了配合最大限度的展现其迷人线条和可耐声线而制作出来的。但本作就连"马赛克摇"这么有看点的要素都没有利用，严重质疑这款游戏的含金量。

31分

苍翼默示录 连续变幻2



PSP
Arc System Works
2011年3月31日 1~4人
格斗 12岁以上

本作是以目前营运中的街机版为基础追加家用机要素而成的PSP移植版，收录前作本篇与追加下载在内共18名登场角色，继承家用机的「故事模式」、「军团模式」与「画廊模式」，并追加全新的「深渊模式」。

推荐人群：原作爱好者；格斗游戏迷；人设控；对战控

记得在大学时宿舍里最流行的游戏就是GGXX，所以对于本作我格外喜欢，华丽的连续技华丽的画面外加华丽的人设，想要爽快感十足的格斗游戏找本作肯定没错，另外本作也有连续技地狱，用PSP这糟糕的手感过课题简直就是自虐，不过之前帮我过了SF4连续技的那两位兄弟居然把这游戏的连续技都过了……最后补充一句，3DS版的本作就是一个渣！

继承了《GGXX》灵魂的《苍翼》系列第二作，话说这个系列续作推出的速度真是快啊。格斗游戏苦手的赤银纯粹是为了看看华丽的人设和剧情插画而接触本系列的，拿来游戏简单难度通几个人的剧情，练习模式里试试每人的必杀、超杀已经是极限了。顺便一说，同人界本作最具人气的角色似乎就是蕾切尔了，哥特萝莉什么的姑且不论……其实雨伞才是本体更是此物的萌点啊。

这个游戏也不用多说了，近期比较火的格斗大作，虽然在格斗界是个新面孔，但凭借着优异的表现也吸引了大批粉丝。我个人比较喜欢《街霸》，尽管也玩过《罪恶工具》，但对这种大量目押式的打法还是不太适应。特别是看了其中的连续技练习模式，更是让我望而却步，实在是太高手向了。本作的画面在家用机上非常华丽，PSP的移植除了分辨率下降外，感觉基本没变。

苍翼不同于别家格斗游戏的最大特点就是其引人入胜的剧情，所有的格斗要素都建立在其充满了幻想风的背景之下，更能加大玩家对这游戏的代入感。家用机版完全建立在街机版广受关注的基础上，有很深的群众基础，而且强大声优阵容的加盟，又让本作吸引了更多人的眼球。不少街霸系列的格斗玩家也非常热衷于这款科幻风格斗游戏，也足以证明其实力。

研究中心病历：

这阵子看着小沛天天玩3DS那快乐的样子，再看看我手里的三盘卡带，顿时泪流满面，随后决定这个月发了薪水之后立刻奔鼓楼弄台日版机器，管它下个月有没有钱花……最近日版机器的价格一降再降，现在蓝色的机器1850就可以拿下，不过网上也传出了后期编号为CJH开头的日版机器在屏幕上有瑕疵，屏幕整体颜色发黄，尤其是打开省电模式之后更为明显，这种屏幕被称之为尿屏。小熊特意去研究了一下，发现这个情况真的属实，但不是全部CJH的机器都有这样的问题，所以玩家在购买机器的时候亲自开机查看一下，如果发现屏幕发黄千万不要购买，毕竟是好几千的东西，买一个尿屏机器心里肯定不舒服。

最后说个题外话，这是最近在小熊泪的教训下总结出来的经验：游戏什么时候玩什么时候买啊！万万不可以提前买啊！这游戏值崩根本让你猜不到啊，有木有！当初500多买的游戏转眼就变250啦，有木有！我整个人都变二百五啦，有木有啊！最近被崩掉的钱都可以买一台3DS了啊，有木有啊!!!

评分细则：


40满分——能研究我们的患者


36-39分——完全康复的患者


32-35分——轻度康复中患者


28-31分——轻度抑郁型患者


24-27分——严重暴力倾向者


24分以下——放弃治疗的患者

くまの部屋



小熊专栏第九期！本期专栏一开始有必要再次感谢两位大师……（膜拜中），在郑磊和郭磊的帮助下，小熊的SF4、SSF4以及MVC3连续技全部搞定，之前对我来说像一座大山一样挡在那里的东西，在两位高手面前简直就是小儿科（这两位居然把3DS的SSF4以及PSP的苍翼默示录连续技课题都过了），看着那几乎不可能的连续技一个接着一个被搞定，我不由的感慨到果然高手就是高手，我这种格斗菜鸟还是洗洗睡吧……话说自己从接触家用机开始就特别喜欢看各种类型游戏的高手演示，尤其是我不拿手的格斗游戏和音乐游戏，当然肯定也有高难度的ACT，记得大学的时候我们宿舍流行GGXX，每个晚上我都会从网上找一些高手对战学习一下，然后宿舍几个人就挤在电脑之前，赞叹声此起彼伏。我还喜欢看ACT各种高手挑战，其中最最崇拜的就是“极限堂”的KY，他在ACT上的造诣在我看来就是神一般的存在！说了这么多关于高手的事，其实小熊一直很希望身边有些游戏达人，不过这愿望一直没有实现，现在认识了郭磊和郑磊他们两个，那是相当的激动啊！不知道什么时候能再认识一个类似KY这样的ACT高手那就完美了，怎么感觉自己在收集人类……话说之前电软有一位名叫苻菜的编辑，动作游戏的技术也是好的没话说啊！

话题转回我的专栏，因为上期专栏篇幅有限，所以只能把《战国大香蕉3》中登场的16位人物分成两次写完，所以本期「くまの部屋」主题依旧是“BASARA3”，另外上期误把毛利元就写成BASARA独有人物真是罪该万死，我怎么就把这位“想成为历史家”的老兄给忘记了呢，迷迷你就不要纠结了，咱承认错误……

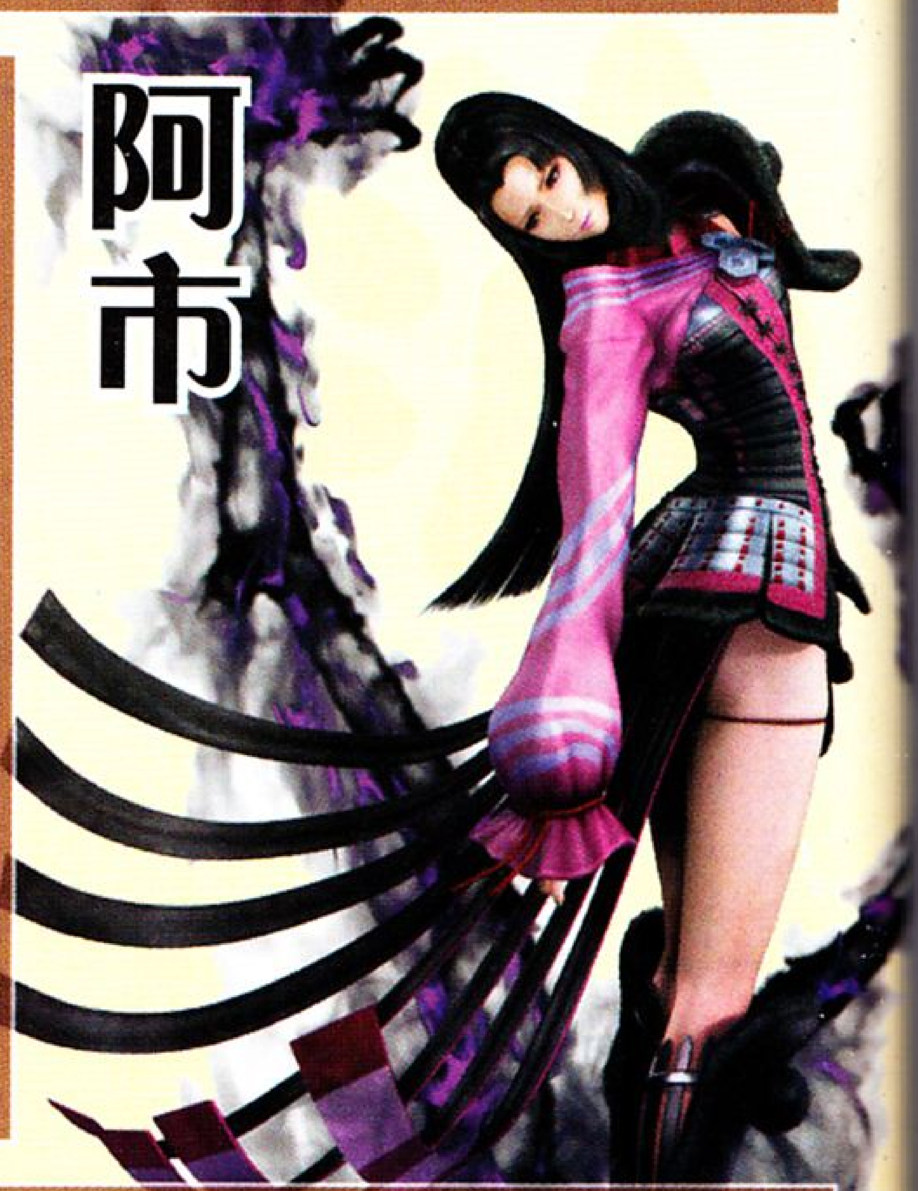


织田信长

织田信长继续扮演自己大魔王的角色，真不知道他是怎么招惹了这群做游戏的人，都喜欢把他设定成能毁灭地球的魔王，虽然人家野心是大了一点，虽然人家是“第六天魔王”，可是也不用弄得和德拉古拉似的，被人杀来杀去的，死也死烦了……话说这次BASARA3一开始以为织田家的人全部被砍掉了，这让很多喜欢本作的玩家都不能接受，但是最后事实证明魔王终究是魔王，就算浓姬、森兰丸、前田利家、明智光秀集体被炒鱿鱼，咱们的织田信长依旧是可操作角色，而且还是最最隐藏最最强力的角色。当然，最后还是被杀来杀去的死不瞑目啊……

信长应该是我们中国玩家最早接触的战国人物之一，关于他的事情想必大家都很了解，我也就不多说什么了。从尾张大傻瓜到自称的魔王，最后到本能寺的一首人生五十年，信长的一生绝对是令人向往的，如果不是最后明智光秀的背叛，信长绝对有实力统一整个日本，也许他争霸其它国家的野心都会有所成效，可是我们现在只能假设，历史就是这样，冥冥之中，有所注定。相比魔王的称呼，我更觉得他是以为相当出色的领导者。

阿市



阿市姐姐是在2代英雄外传才加入的角色，不过不是搞笑型，而是怨念型……阿市人气可是相当的高，可见这年头人们都喜欢什么乱七八糟的东西。顺便说一下，我也是喜欢阿市的一份子，能登麻美子的声音把人物带到了一个全新的高度，加上阿市专用的主题曲《眠ね绯の》，完美啊！！！可是这完美仅限于游戏，想想把战国第一美女刻画成这个德行，让普通人怎么接受的了呢？建议她转行拍鬼片算了……在这里请大家容许我假公济私一下，我必须要重点说一下阿市这个人物，在KOEI的无双里面阿市是一个可爱的小女孩，到了BASARA里面阿市变成了被怨念环绕的姐姐~其实在我学日本战国史的时候就特别的喜欢阿市和浅井长政这段凄美的政治婚姻，而到达顶点还要感谢CAPCOM的《战国BASARA2英雄外传》，当你把阿市的故事模式通关后，看着阿市的结局画面，听着阿市彻底崩溃时绝望的哭笑，耳边慢慢的想起能登麻美子的“眠ね绯の”，我一个20多的大男人眼泪就这么被弄下来了。也就是从那之后我变得特别喜欢能登麻美子，这次阿市和织田信长的路线也很不错，他们两个终归都是悲剧啊……

阿市是“战国第一美女”，不过劝你们不要抱有任何幻想，就像杨贵妃那肥婆都是美女一样，古代人的审美水平真的是没的说啊！看看阿市的画像你就知道这个女人完全就是一个鬼啊！哪里有美女的事啊！坑爹呢这是！阿市是信长的妹妹，信长很喜欢这个妹妹，在阿市16岁的时候信长把她嫁给了浅井长政，虽然是政治婚姻但是盛传这小两口很是恩爱，要不是后来老公脑残叛变（当然有很多人认为此举代表着忠诚），我想他们两个会很幸福的生活下去。虽然浅井长政在叛变后把阿市送回了织田家，但是之后信长没有了之前对阿市的疼爱，他把阿市还有她的三个女儿一起送到了他弟弟那里，就这样阿市熬过了十年。信长死后可怜的阿市被逼嫁给了柴田胜家，要知道那时候胜家已经60多了，而阿市才36岁，可是胜家对阿市很好（美女的力量？！）在秀吉击败胜家后，胜家打算送阿市出去，可是阿市却选择和老家伙一起自尽，就这样阿市在和胜家结婚不到一年后归天，自古红颜多薄命啊~

这期杂志我提到过很多次帮我过《街霸4》连续技的两位读者朋友，一位是郭磊另一位是郑磊。周六两人帮我过完SSF4连续技的时候已是深夜两点，小熊感动的泪流满面……话说郑磊3DS的SSF4连续技课题都全部完成了，咱不得不佩服啊！





上两张郑磊3DS版SSF4连续技100%达成的图，膜拜……

风魔小太郎

风魔在BASARA里算是酷到家了，从始至终没说过一句话，无双系列里的风魔是一个我们在动漫作品里经常见到的忍者形象，属于那种邪恶类型的。BASARA里的风魔则更像是一个不愿意让别人知道自己是谁的英雄，成天保护着那白痴一样的北条老爷子，话说之前他的恶搞武器是绣花针，这次变成了小风车，果然忍者就是忍者，用什么东西都可以杀人，咱们不得不佩服！

风魔小太郎这个人物其实并不是什么忍者，根据研究表示此人应该是北条军的佣兵对长，但是在这么多年的传说中他被刻画成了一个忍术高超的忍者。据说他不是日本人而是俄罗斯人。所以长相被当时的日本人看作是妖怪，其实风魔一生没什么辉煌的事迹，只不过他训练的风魔众在当时很是有名。不过最后在失去北条这个靠山后，风魔众也只好落草为寇，最后被家康下令全部斩首了……话说风魔幸存下来的弟子有一个开办了日本第一家妓院区的人物，这可以说也为风魔小太郎争取了一口气吧（误）……

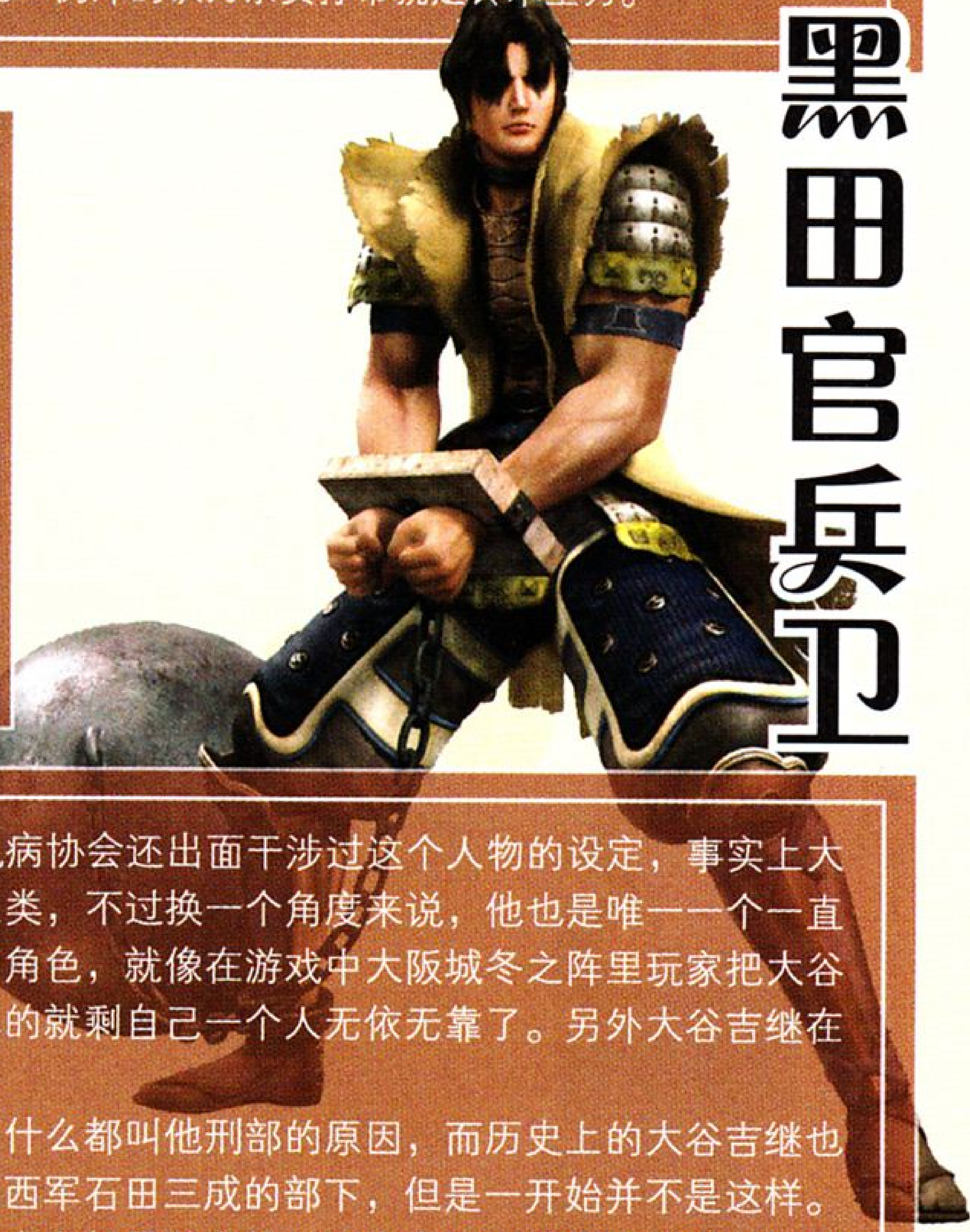
杂贺孙市



杂贺姐姐是本作新增人物之一，一开始公布人物情报的时候大家都以为这就是浓姬的翻版，不过事实证明这就是一个全新的人物建模，虽然也是使用枪炮这种重火力兵器，但是她拥有着自己独有的一套招式，而且很好用。本作有一个奖杯是一周目杀敌总数在100人之下，这个真的很有难度，不过有了杂贺孙市的手枪就不一样了，轻轻松松搞定，有时候一关只杀BOSS一人都可以。另外杂贺孙市和前田庆次的戏份也很有趣，不过这个姐姐没有想象中那么冷淡啊，庆次还是很有机会的嘛！

关于杂贺孙市变成女的很多人觉得很恶搞，但是其实杂贺孙市本来就是一个代号，不是一个固定的人物，杂贺众的老大一直承袭这个名字，当然现实中究竟有没有一个女性角色做过杂贺一族的老大那就不清楚了，个人认为还是无双里面那个色色的大叔符合这个人物，杂贺孙市是擅使铁炮的高手，纪伊的杂贺众出身，当信长攻打一揆众的本据地伊势长岛时，杂贺众力挺一揆众，织织铁炮队痛击织田军促使败退。历史上孙市的直实身份不详，一说为铃木重秀，另一说为铃木重朝。铃木重秀曾在石山合战以100人规模的铁炮队重创织田军，后来也参加秀吉的纪州攻略战；铃木重朝在关原西军中成功攻下伏见城，大部分观点都无一例外的认为杂贺孙市就是铃木重秀。

黑田官兵卫



黑田官兵卫在本作中被设定成了一个囚犯的样子，而且脑筋不怎么灵活，总是犯傻被石田三成嘲笑，另外他的路线里为了和大谷吉继抢回钥匙的剧情实在是太雷人了，您老有那么大的力气砸了它不可以啊？诅咒什么的统统无视吧！你还被诅咒的不够吗？大铁球（或者石头）的设定让人物在速度上肯定处于劣势，但是攻击力的强大已经风属性的范围都可以弥补这一缺点，本以为永远看不到他的眼睛，但是游戏中有时候还是露出来的，另外他的声优是我非常喜欢的小山力也，之前在《如龙4》里面为冴島出色的配音让我对这个很爷们的声音很是着迷，不知道读者里面有没有和我一样喜欢小山力也的人呢？

黑田官兵卫其实就是黑田如水，日本战国时期一个人有很多个名字很常见，有些是入到大名家做家臣，大名赐字，有些则是自己崛起之后改名。黑田官兵卫是丰臣秀吉的家臣，但是因为黑田太过于出色而被丰臣秀吉处处提防，作为丰臣秀吉的军师，黑田可以说发挥了他足够多的聪明才智，而丰臣秀吉也清楚这个人的能力，所以一直不敢给黑田太大的权限，担心有朝一日黑田会谋反，这也是黑田官兵卫这一生最可悲的地方。

大谷吉继



同样是游戏新增角色之一，也是本作中争议最大的角色，发售之前日本麻风病协会还出面干涉过这个人物的设定，事实上大谷吉继在本作中确实是个心理极度扭曲的神经病患者，飘在天上整天想着报复人类，不过换一个角度来说，他也是唯一一个一直陪在石田三成身边的人，不管他的目的是什么对与石田三成来说都是一个重要的角色，就像在游戏中大阪城冬之阵里玩家把大谷吉继干掉之后石田三成喊的那句话一样，如果大谷吉继也离开了的话那么凶王真的就剩自己一个人无依无靠了。另外大谷吉继在车轮固有技实在是拉风，还有漂移一说，这真是爬山涉水居家旅行必备法宝啊。

大谷吉继的官位为从五位下刑部少辅，一般惯称大谷刑部，这也是游戏中为什么都叫他刑部的原因，而历史上的大谷吉继也确实是一位麻风病患者，平时都要带面罩的。大家都知道大谷吉继在关原之战是西军石田三成的部下，但是一开始并不是这样。丰臣秀吉死后大谷吉继曾经特意派部下到伏见城阻止前田利长暗杀德川家康，后来上杉景胜向德川家康宣战，他也打算出兵协助德川家康，但是在佐和山城中遇见好友石田三成，在石田三成的好意之下大谷吉继决定加入西军。而关原之战中没有前田利长的身影也是因为大谷吉继的计谋，不过可惜最后因为小早川秀秋的叛变使得西军惨败，大谷吉继也切腹自尽了。

鹤姬



本作新增人物之一，LOLI的外表很讨人喜欢，不过纯白可怜这东西是什么意思啊？鹤姬使用的武器是弓箭，和之前织田信长的小姓森兰丸一样，游戏中鹤姬是保护自己海域的可爱少女，主线里面对风魔小太郎一见钟情，但是每次都是很高兴的过去拥抱却扑空摔在地上，小姐你也不看看你要抱的人是谁，人家是玩忍术的好不好。鹤姬恶搞武器是一个纸鹤，就我个人来说不喜欢使用这个角色，如果是355里面孙尚香那样的弓箭系角色就好了。

本来我以为这个角色时CAPCOM虚构出来打酱油的，但是翻翻书才知道日本战国真的有这么一个人物，她是伊予国大山祇神社的大宫司大祝安用的女儿，大祝氏历代担任神职的人从未上过战场，但当有战争发生时会从族中选出一个人来代理主公出战。1534年当大内氏侵略之时，鹤姬的哥哥就以代理人的身分出战并且击退大内军，之后大内再次入侵，其兄战死，鹤姬代替哥哥率领水军继续迎击敌军，与恋人越智安成并肩作战，取得胜利并成功为哥哥报仇。但2年后大内氏再次来犯（这家真有毅力），鹤姬的恋人在战斗中阵亡，而鹤姬也因此投海自杀。当然这也仅仅是民间的传说而已，大家当个小故事听听就可以了。

本多忠胜



在这里要和没有接触过BASARA系列的朋友解释一下这位绝对不是下一部GUNDAM动画的主角机，他是本多忠胜！我真的没有撒谎！当初我在第一次看到BASARA里本多忠胜的设定图时也被雷到了，虽然是战国最强的人物，但是也不用强大到变身成高达吧！而且作为本游戏里两个完全不需要声优的人物之一，听到他发出类似机器散热的声音，这真的不是高达吗混蛋！这就是高达吧！！！

本多忠胜在日本战国史的强大貌似和三国的吕布一样，不过吕布的RP不如本多。本多忠胜被称为“鬼之平八”，因为他身边的人都习惯叫他平八郎。小时候忠胜被家康招为近侍，因为那时候的家康还是个困在今川义元手里的人质，所以本多忠胜也一直没什么表现自己的机会。直到今川义元被织田信长搞定之后，德川家康决定独立，从那时开始本多忠胜才开始活跃在战国舞台（不要以为这时候他年龄已经很大了，人家才不到20……）这里有一件很有趣的事情，在德川家康和织田信长结成同盟后，信长曾夸赞本多忠胜为“日本之张飞”，可见咱们三爷名声GANGGANG的！本多忠胜在各个战役中都有出色的表现，关原之战也一样，可以说德川家康有了本多忠胜才有了日后的一切。本多忠胜不仅武勇了得，在战略部署方面也很厉害，所以后世又都称他为“日本的赵子龙”。他有两件标志性的东西，分别是鹿角兜和蜻蛉切，那时人们对这两件东西都会闻之色变。据说本多忠胜一生作战无数，但是却没有受过伤，所以又被人们称作“无伤之战神”（外号太多了）。当然我估计这有点夸张的成分，不过他依旧是战国最强的人物之一。最后补充一句，本多忠胜很喜欢雕刻东西，而在一次制作木雕的时候不小心伤到了手指，最后变成了白求恩一样的杯具……

结语

关于BASARA的话题做了两期，这是小熊专栏第一次，而因为这文字量已经饱和，所以之前的“电刑室手记”暂时消失了一下，不过喜欢看编辑部故事的读者不要着急，下期咱就会恢复这个小版块，到时候小熊会继续为大家送上我们这些编辑日常生活中的趣事。话说下期专栏主题是什么呢？又要开始为这个问题犯愁了，不过我非常佩服自己每次都可以因为一些事情而找到当期的主题，那么就让我期待着下期专栏主题的闪光时刻，瞬间有种NEWTYPE的优越感（误），咱们下期再见！

とある赤銀の偽紅魔館

スカーレット



唔……人果然还是要吸取教训，所谓吃一堑长一智，知耻而后勇，积小丘以成五岳，纳百川而成江河……咳咳，扯远了。上期的“撒娇”貌似一点效果也没有呢，与其说是没效果，倒不如说更像是被卷入黑洞的没穿宇航服的可怜猴子（哪跟哪啊？）一去不复返，杳无音信。抱着一丝或许大家的回答仍封装在可爱信封里还在漂浮于南太平洋上的中国邮政运输船上没有回来等等不可能的妄想，好吧，我承认——之前上次赤银精神错乱做出类似不可解行为的前车之鉴我应该吸取教训，打个比方来说就是：读者是上帝，而上帝才不会干预世间的俗事，他只会远远地望着人类的各种丑态并一个人偷偷地揶揄嘲笑。而红魔馆的读者你们其实也都暗自决定作为旁观者看着赤银在这里发傻了吧？嘛，我不是在闹变扭，也不是在凑字数。只是觉得“好吧，那就这样好了”而已。于是这里另外的一个我向赤银提示：杂志和读者之间的交流是有一定延迟性的，像上上期的读者回函你们在做这期的时候才刚刚收到不是吗？好吧，做人要有耐心嗯。于是赤银耐心而又不耐烦地继续期待而又不抱期待地等待各位读者大人的关照。

红魔馆求意见、求建议、求鞭策！谢谢。http://weibo.com/silverscarlet/

GAME SOFTWARE GS	游戏名称：某赤银的红魔馆vol.19		2011年4月2X日
伪宅大杂烩	Dr.赤银	随电软附赠	中文版
铜版纸	人数无限制	2Page	迷失的17岁

とある紅魔の懺悔部屋

好吧，正如上面所说。读者的反馈总是要迟于杂志的出版，而编辑反馈就要再迟一个轮回。虽然这种等待期间的不安、期待也正是利用传统书信交流的魅力所在吧……不过在这个快节奏的信息时代，消息的滞后与闭塞，果然还是个很严重的问题。

又扯远了，来说这个栏目。人们总要在批评与被批评、反省与自我反省中才有进步的，赤银也不例外。296期中赤银时隔8个月＝16期又一次写了一篇特稿，由于和之前280期那时相比，现在读者来信意见反馈与交流活跃程度不可同日而语。虽然时隔两期有些迟了吧，载有上上期评价的回函终于在前几天送到了赤银的手中，大家对于这篇特稿的看法感想褒贬不一，也有不少意见批评存在发人深省的部分。于是就摆出来，在这里狡辩，啊不是……和大家探讨一下。

刚才也提到了，褒贬不一。褒的就不多说了，其中最引人注目的应该算是某位没透露任何个人信息的匿名读者的来信。由于原文过长且作者情绪激昂，文辞亢进，姑且凭赤银的理解加以总结如下。鉴于书面文笔飞花，赤银才疏学浅难免有些部分难以辨认，还望见谅。

“就以为你自己玩过啊？剧透什么的最讨厌了！

《Ever17》如此经典的剧情佳作，剧透是不可饶恕的，这是网上不成文的规定。赤银你的这篇文章就是在坑害广大读者！！！有木有考虑过没玩过的人的心情？看到这期杂志后我们许多人都觉得自己当年想拼命守护什么的意志就这样轻易地被赤银摧残了。赤银你这篇文章，玩过的人用你在这废话吗？没玩过的看完你的剧透玩着还有什么意思？赤银你自己想一想，如果你想玩的游戏玩之前被剧透个遍，你玩着还有意思吗？

总之请记住，做为一个编辑，最重要的就是把握尺度，特别是文艺类编辑，永远只能是读者/玩家的引导者，而不是先知。”

以上，至于文章中其他抨击赤银幼稚、脑残、中二、自恋、傲娇、经验不足、213等部分，在这里姑且就省略掉好了。

于是接下来请容我自己辩护一下：

俗话说的好，一个巴掌拍不响，无缝鸡蛋不招蝇……呃，或许用在这里不大合适。我想说的是，所谓“剧透”这一悲催的行为，并不是剧透者单方面一人就能够达成的，在这里面还有被透者的责任不是吗。剧透的危害赤银不是没有预想过，正因为想到了所以在该Ever17特稿涉及剧透的部分之前特意强调如下，不知大家看到了吗？

『——接下来让我们来说本作的剧情，可能有些人会说：“珍爱生命，远离剧透”、“剧透者死”云云。但是，为了将神作更广泛的推广，不将其优点完整的告诉大家又如何能够实现呢？毕竟，本作以“要以不泄漏剧情的方式介绍有关此游戏的内容实在很难”著称。而且剧透也并非完全没有好处的？虽然感受到的震撼会由于事先知晓剧情走向而略有稀薄，但是我相信，真正感人的剧情并不会由于多看几遍而褪色的。而且，当你有一定剧情背景知识基础之后，游戏的时候往往会更容易注意到一些第一次玩很容易错过的细节，而这往往是需要浪费更多的时间与精力才能发现的细微之处。总而言之，综合利弊赤银觉得果然还是“透”了更为合适。于是反感的同学请注意绕行——』

于是，在这里我想对这位读者说，不知你是否在看、是否会看到红魔馆这里的这段文字，虽然可能性不大。但我还是要说：

或许你不知道，当然你不可能知道——这期296杂志的回函卡中对这篇Ever17特稿评价最多的不是“喜欢”，也不是“赤银去死”，而是——“对该系列不感兴趣”。看到这个喜欢本作的你不会觉得寒心吗？这部游戏最初发售是在2002年，到现在已经接近10个年头了，而这近十年过去之后，到现在为止仍没玩过游戏的人你觉得是为什么？好吧，对这个系列不感兴趣。我写这篇特稿最大的愿望并不是为了通过这些文字显示自己有多么牛13，不是通过无节操的剧透来满足自己无耻的快感和欲望，真的只是希望没有玩过这款游戏的人、对这个系列不感兴趣的人能够通过看我写的东西多少能有一点体会到本作的精彩，将来能成为他下决心接触本作的契机，那我就满足了。

当然我也承认，我的文笔很不成熟，神作在我的笔下写出来黯然失色，这是不争的事实。对此我也深感抱歉。很遗憾我没有天赋之才，也没机会在其他地方锻炼到炉火纯青再来电软。

不过对于你提到的不成文保密规则，我想说，国家机密的保密期限最高也只有30年不是吗？而真的只要被剧透了玩游戏就会索然无味吗？我觉得不然，原作带给玩家的冲击岂是以我的破烂文笔写出的剧情提要所能比拟的？至少我个人在好奇心驱使下被透过之后，玩到游戏的特定地方照样哭得淅沥哗啦的……当然，这里不应该以我的个别例子推广到全体。但我依然觉得一盘珍馐，无论别人说得如何好吃，不自己亲自品尝是无法知晓其真正的味道的。而另一方面，如果没人告诉你螃蟹如何好吃，你是否愿意做第一个尝试吃螃蟹的人呢？

当然，你最后的一席话我还是比较赞同的。我并不是先知，也没有走在各位读者的前面作为引导者的资格。我只是作为一个旅人，记录自己路过的景色在书中推荐给大家而已。或许是我对尺度的把握不符合您的胃口吧。那我只能为自己的不够成熟无法满足所有人的要求道歉了——很遗憾，在这里做电软的是这样一个赤银，而不是你们心目中完美的什么什么。

最后，感谢各位对本文正面评价的读者，版面有限就不一一提及了；并对所有由于赤银的文字而感到不满、不快、愤慨、失望、痛苦的朋友致以衷心的歉意。那么借此机会让我再问一句：

你们今后还需要剧情攻略吗？

反正剧透是死，赤银我是不怕再死百遍千遍，但是如果大家真的不喜欢，那么我会识时务的让今后一切的剧情解析从这个世界上消失掉的。（当然前提是只限于赤银负责的范围内。）

好了，本期的“忏悔”就到这里（真的有忏悔到么？）嘛，作为时效性有些晚了真是很对不住呢……当然今后应该也还会继续收到各位读者的来信，届时有必要的话本栏目或许会再次出现的吧？大概。



伪宅空想科学教室

——第三讲 既视感与平行世界

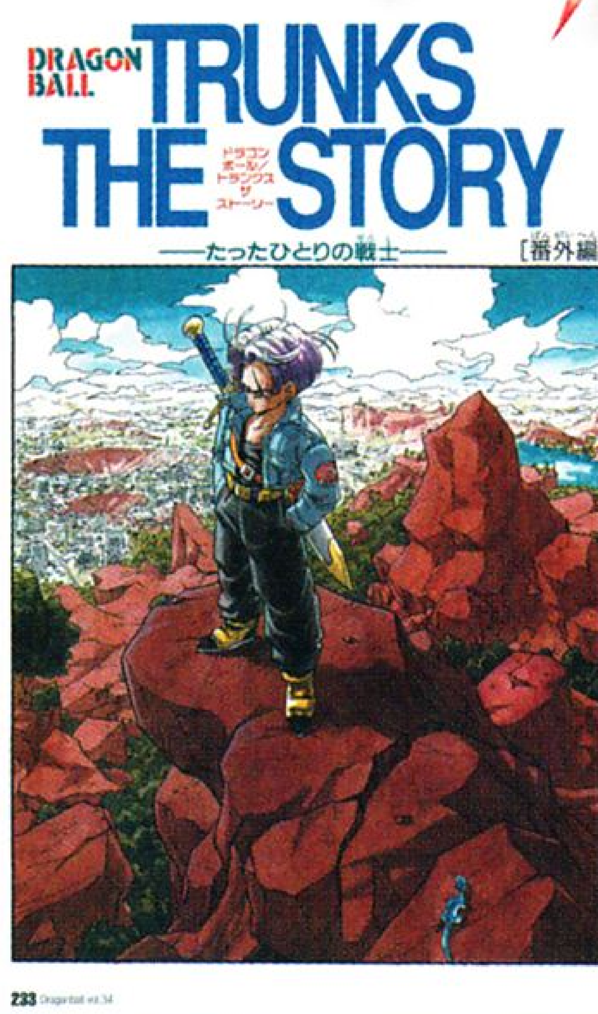


好吧，不用说我已经猜到你们一脸“怎么又是平行世界”的表情了。上期说过了，平行世界理论是某赤银的基本人生观、世界观，于是本次的主题依然是它。而“既视感”则是应微博的某位蘑菇小林读者的要求，于是让我们就此在这里特别讨论一下。

看过《2009凉宫春日》的同学或许都不会陌生，在那“无尽的八月”中的每一集都充满了阿虚对既视感的吐槽。既视感，日语读音“叠加部”语源来自法语的“déjà vu”，意为曾经见过。也就是指人们偶尔会遇到的某些事情，明明是初次遇到，却有种曾经经历过的感觉。这种情况大多被解释为“曾经做过类似的梦境”结果导致了对现实发生的事件产生既视感等等，不过是一种常见的瞬间记忆异常。然而也有人认为这是人们对未来的预知或是类似预言的一种体验。毕竟，像凉宫春日里SOS团数人几万次的重复相同的暑假，在现实中是难以想象且不可能实现的（除非真的有类似凉宫春日那样具有上帝般能力的人存在，显然这个无法得到验证）。

而实际上，平行世界理论如是说：发生这种既视感有可能是因为各个平行世界间偶然进行的情报交换使得当事人的记忆中混杂了来自其他世界的记忆，由于平行世界的相似性，其他世界的同一存在在不同或是类似时期经历过相似的事件也不足为奇不是吗？好吧，其实这也不过是一种假设。在没有真正来自异世界的访客降临并表明其身份之前，一切都不过是一种假设而已。然而如果一种假设能够解决各种其他科学理论所无法解释的现象的话，那么我们有理由认为这种理论具有信凭性不是吗？

其实，本期攻略的《第2次机战Z》其世界观就是典型地采用了以平行世界理论为基础的框架，大家可作为参照。另外，来自上海的俞李杰读者也指出了《龙珠》中有关未来战士篇特兰克斯的部分描写也正是鸟山明式对平行世界的一种理解。感兴趣的同学，请务必找来原作重温一下。那么本期讲座到此为止。



とある四月の新番推薦

4月新番又一次大举来临了，闲话休提，让我们直接进入本次的审片与新番推荐版块。赤银目前有跟进在追的是以下几部（按照字数升序，不包括暂时还没看的）

1.日常
2.命运石之门
3.火球 魅力之章
4.玛利亚狂热ALIVE

接下来让我们一一来谈谈：

1《日常》，京都动画又一新作，基本风格是类似《阿兹漫画大王》、《幸运星》的脑残电波轻松搞笑。根据四格漫画改编的本作搞笑功底……怎么说呢，看法还是因人而异吧？像是赤银我看《搞笑漫画日和》和《荒川爆笑团》之流的无厘头就完全笑不起来，而本作还算对了赤银的胃口。67分的某人拼命劝1分的某同学振作起来什么的、因为博士觉得可爱而背后被按上发条的某机器女仆劝小学生的天才博士吃药什么的……总之喜欢类《Lucky☆Star》的风格和京阿尼的同学请不要错过。



2《命运石之门》，5pb.与Nitroplus联手的空想科学系列第二弹，先于6月的PSP版移植与360版“猛将传”实现动画化。围绕男主角中二大学生自称疯狂科学家的凤凰院凶真=冈部伦太郎与天才青年女博士牧濑红莉栖、青梅竹马椎名真由理等伙伴们之间展开的，通过向过去发送的手机短信改变历史，不断穿越于时间线、世界线的新时代空想科学神作。想被剧透的同学请去玩360或PC版的游戏，或是股沟搜索KFC中文影像版视频即可。



3《火球 魅力之章》,系列第二季，迪斯尼日本频道出品的超短篇搞笑动画，时间轴上来讲是第一季的前传性质。女主角机器人少女多罗斯赛露和管家凯迪西多尼斯之间的日常对话延伸出的无数天然呆冷笑话幽默桥段。第一季时如机械版初音miku造型的大小姐本季发型变成了单马尾，而管家大型土木机器人装备似乎也比第一季要复杂许多。满是引经据典的主仆相声，究竟二人与人类之间的战争和解之路结果如何，还请期待后续。



4《玛利亚狂热ALIVE》,同为第二季，也是赤银为数不多看过的新房昭之作品之一。变态百合脑补少女宫前加奈子终于进入念愿的父母邂逅之地天之妃女子学院却发现室友竟是外表美少女、内心却性格恶劣的伪娘祇堂鞠也（音=玛利亚）和他的女仆汐王寺茉莉花。靠近男生便会全身产生荨麻疹的加奈子于是开始了她充满各种杀必死的酒池肉林的校园生活（伪）。



第二季中，加奈子进入天之妃学院已经四个月了，而她的悲喜剧仍在继续。

其他，稍有关注但还没预定看的部分新番包括：各种追加第一季，而第二季稍有兴趣但却尚提不起劲去看的《只有神知道的世界2nd》、《圣乳炼金士II》、《肯普法 为了爱》、《变态生理研讨会》，由于轻小说、漫画与游戏原作而有名的《电波女与青春男》、《A频道》、《世界一初恋》、《绯弹的亚里亚》、《我们没有翅膀》、《架向星空之桥》。此外还有看了预告片感觉不错，但是暂时不想去看的《青之驱魔师》、《C》、《30岁的保健教育》，以及风评不错但是却不合赤银胃口的《DOG DAYS》、《花开物语》、《战国少女 桃色PARADOX》等。介绍今后将持续更新，敬请关注。

红模站尸格纳库

由于各种不可告人的原因（又来？），近期赤银的模型制作并没有显著的进展，故本期红模分馆的内容仅限于来自读者的投稿，还望大家见谅。另外，应读者询问特公布投稿方式为微博或1034662633邮箱。

诚招读者来稿





左二图为weibo网友蓝武士samurai_blue的MG夏亚专用红扎古II（和某异物）。



左图及下图为QQ名：物由心读者的红异端、武者頑駄无和能天使EXIA。以及红异大剑。



蔬菜族观察日记



□文／蔬菜汁

上期回顾&前言

谢谢大家一如既往支持这个看起来是凑字数其实真的不是在凑字数的栏目，越来越多的读者在来信中一把鼻涕一把泪的跟我们回忆那段儿不堪回首的日子，就连看信的小编们都被深深感动了，上期刊登了上海读者大芒果的长篇连载走马灯瞬间，本周联系他，想继续刊登的时候，他却无耻的潜了，抑或是真的忙没上线，反正急的我跟什么似的，拿出找不着小浣熊干脆面调料的那种急红眼的拼命劲儿，终于被我找到了一些素材，组成了可以抵挡读者“喂，大芒果的续篇到底在哪里啊？凑字编辑”怨恨电波的盾牌，总算是混……哦不，完成了一次很不错的企划呢~那我们下次再见喽。

欢迎大家继续以书信和网络方式寄送自己的走马灯瞬间回忆，执勤小编爆炸头的QQ：85711797（若提示人数已满请隔天继续添加隔天会有空位的，一定，【深点头】）

海龟的脚步很慢的，所以说网络不太适合我，杂志蛮好的

——北京 Runfatboyrun谭晶晶

我也算是众多阅读DR的一位老男孩，今年刚好三张，第一次看DR还是1996年的事情了，那时刚上高一，过生日那天用自己积攒N久的压岁钱买了台土星（至今还很怀念那段时光），和机器一共买了三张盘：《生化危机》、《樱花大战》、《街霸》，为何买电软？是因为上面登有樱花大战的详细攻略，（准确的说是，朋友先借给我电软，后来把人家的DR翻烂了，只能买一本新的还给人家），自那之后我也加入了电软定期阅读者的阵营，现在还记得那时市面上还有另外一本电子游戏杂志，好像是香港出的，全彩色，大概是50RMB一本，对还是穷学生的我来说简直是天价啊！还是电软符合国情、民情！就这样，电软和土星一直陪伴我到高中毕业，最喜欢的游戏有格兰蒂亚、樱花大战、生化危机和天外魔境。

高中毕业后我就去到日本，开始了长达10年的留学生活。去到日本后由于不懂日语，所以先进语言学校开始学日语，每天从早上9点到下午4点，虽说学习生活很紧张，但是一切都是那么的新鲜，用一句话来概括就是痛并快乐着。经过了一年在语言学校的学习，我顺利的取得日语一级证书并考上了心目中的理想院校。为了奖励自己，我去中古店（二手物品专卖店）买了一台中古PS2，这台神奇的机器陪我走过了接下来在日本的6年留学和工作生活。这里我想对宇多田说：“我非常赞同以及佩服你一直坚持买正版的行为！”我购买正版的习惯也是在去了日本以后才培养起来的，日本游戏市场的大环境非常的好，新发卖的游戏大概在5000~7000日元左右，如果觉得价格高的话，可以等一段时间然后买中古货，大概只要新品一半或是更低的价格，游戏周边设备也不用担心会买到仿冒的或是翻新的东西，买起东西非常的放心。希望通过大家的努力，让中国也能够拥有一个干净清澈的市场。只有这样，众多的主机制造商以及游戏制作商、游戏制作人才会重视中国市场，中国玩家宇多田，看好你！

海漂10年后回到了北京，回到了这个熟悉的地方，回到了之前买电软杂志的那家小书店，神奇的是，卖书的阿姨居然还认得我！现在工作和出国留学相关，一年有大半的时间要在全国各地跑来跑去，这也是为什么我要用酒店的纸来给贵刊写回函，由于工作的性质，大部分时间是在路上渡过的，电软也就成为我必备的杂志之一，能够在枯燥无味的旅途上阅读电软是一件非常开心的事情，唯一一点遗憾是，全中国除了北京之外，很少有城市能够在第一时间购买到最新一期的电软。虽然工作后玩游戏的时间与经历完全无法与学生时代相比了，但是每每出差回到北京后还是会选一两款喜欢的游戏，窝在沙发里玩一玩的，现在正在用PS3来回味一下FF8，我还是会一如既往的关注咱们DR的，希望这只队伍能够日渐强大，有朝一日能够茁壮成长为中国的《ファミ通》！（沛总看好你！）

PS：最近我的PSP摇杆不行了，推荐北京一家修理店吧。（小编回复：北京很多修理的地方，杂志上不方便说，去有信誉的大点的就好，嗷嗷。）

我与编号们的故事

——贵州“夜露死苦”绝望

很多人都反映当买到喜欢的杂志时，还是能希望早点认识这杂志，电软其实也一样，【望天】。每当看到老早就买电软的读者，我就心里痒痒，【咬牙】，但是其实初中才买电软的我也算是认识的较早了，【深点头】。依稀记得当初第一本电软，9.8元的价格不是小数目，并且内容对于当时的我来说完全看不懂，很巧的是那是第一期带有电击收藏的电软，也是小沛第一次接到闯家，【出神】。

时光在流逝，不知不觉中，电软堆得越来越高了，也认识了越来越多的人，【嘴角微瞥】，逐渐成了一名老读者，近两期有读者和小编提到了我，【昂首】，不得不说，看到的时候，真的很高兴，【嘴角再次……】。最近半年来QQ上加我的人逐渐增多，可是手机经常死机丢失聊天记录，真正互加的电软读者有20来人吧，并且不看聊天记录根本弄不清谁是谁，【耸肩】。（这些人备注里都是打编号的，比如电软朋友1，电软朋友2等等……）然后不得不提一下大公无私的某人，无编号的第一位电软朋友——坂田银时，这家伙一直玩PS3正版，近日他将数十张不玩了的PS2碟送给了我，还自己给了邮费，好人哪。

高考一模，依然没有复习，不过这次感觉可不太妙，其实每次都有很多想写的内容，到最后全忘了。



少年不寄个信吗

文章都是浮云，名字才是亮点！

——北京汇佳学校 梁朝（没有伟）

FC时代在哪一年呢？我并不知道，也懒得去百度了，记得第一次玩FC是在同学家里面，一个《坦克大战》，一个《三目童子》，便让我玩的乐得什么似的，那时的自己上小学，学业松的很，足球、FC，充斥着自己的闲暇，那时的我只梦想这长大后拥有自己的一台FC，白天进国家队踢球，晚上玩游戏，岂不快哉呢。（多年后才知道自己想玩的不只是FC，同时也并不想进国足马赛克马）

中学时代赶上网络盛行，沉迷《传奇》的千万人中，我只免费玩了一月便不再碰了，可见与网游无缘啊，那三年里不止网络，PS游戏厅也渐渐为人所知，那会儿的自己都没搞明白PS是什么便去凑热闹了，看到别人玩《生化危机》，那时还真是被吓到了，不过咱胆子太小，只过着看片段的日子，顺便玩玩《合金弹头》什么的，还自我安慰道不都是玩嘛，一样的，一样的。

高中转眼即到，比起之前，咱的手头也宽裕了许多，便常与几个朋友一起逃课去打《拳皇97》，直到某一天，有位兄弟不知从哪拿了本《电软》来，（这杂志名字是以后才记住的），初看电软只是随便翻翻，吸引自己的是一幅蒂法的照片，无关其他情感（可能么？），只是觉得此生玩到画面如此的游戏，小生便无憾了，就从这张FF神照开始，便结下与DR的不解之缘，细细读来，渐渐得喜欢上"闯家"，喜欢上BAR，以及那句"椰子女王陛下万岁"，那以后的日子没事便经常去街上的书摊找前几期的DR看，虽然没钱买PS2，但光是看DR就已经幸福不已了。

转眼又是一晃，大专的生活到来了，有了PS2、PSP、NDS，做了各种兼职，打了许多游戏，但发现志同道合的兄弟咋这么少呢？不要说全班，全校可能都没几个，一个人玩难免寂寞，那时还花200多买了SS回去打《恶魔城》，地图200%呢，还回顾了《仙剑》。

不知是这年头主机宣传的扩大，还是自己RP的爆发，渐渐地身边也认识了不少一起玩游戏的朋友，现在的回忆，半工半读，闲暇时看看DR，约上朋友一起打打游戏，日子过得满满的，不禁感叹联机真好啊，人多力量大，大野猪王再也不能欺负我了，嘿嘿。

最后呢，对于发售的3DS以及未来的NGP，我想说，我的钱包又要哭了，以及再次祝所有看电软的朋友身体健康，游戏快乐。





动物园&我揍是喜欢DC，没治没治的！



——专栏撰稿人&地下漫画家安藤杰尼……斯（绝对没有在犹豫要不要写个杰尼龟什么的）

1.愚人节的那天，走出地铁站，就开始下雨。不大也不小，没带雨伞，不紧不慢的悠闲行走也不是件坏事！~午夜十二点到来前，跟真心人说了真心话，就算失败的话，也可以给自己找个台阶说，那只不过是愚人节的恶作剧而已！~

2.不知道大家有没有这种感觉？就是4月的时候儿，每到夜幕降临，心里总是莫名兴奋，老想来个男孩儿夜出游，不想在家里安稳的玩儿游戏！~拦也拦不住的，就是想出门儿走一遭！~妄想没准儿在哪个立交桥下或是便利店里，就能遇到真心人！~

3.每年都要去动物园游玩，看动物是次要的，保留节目一定是嘲笑没有公德心的丢人游客们！~马来貘馆一如既往的脏，臭，旧！~我不需要它来吸收走我的噩梦！~跟动物园游玩一天，晚上又在什刹海的长椅上跟长腿姐们儿，吹风，亲嘴儿，破坏午夜垂钓人们的水产大亨梦！~反正，赶上这样的季节，千万不能老跟家里呆着！~

4.玩游戏的时间越来越少，懒得开家用机，掌机都不怎么碰了。整个儿4月也只是玩儿了一次Dreamcast上的《Jet Set Radio》。那真是款不会过时的游戏，即使放到今天来看，游戏里的点点滴滴也都迎合着街头潮流动向。现在再也没有哪款游戏能给我心灵带来像它一样的震撼！~

冥王&贫小孩

——94年创刊老编辑、拿着皮鞭监视吾等的SP

●几乎每天都有问冥王哈迪斯的消息，地震也不会让冥界的神就此消沉，据说下周就颠吧颠吧来了，但愿他老人家不会食言，毕竟等着他的人不在少数，英武的圣衣和俊俏的面庞呢~~看那彼岸花盛开的地方闪耀着诡异光芒的少年。

●阳光属于明媚的一天，客人属于稀少的中午，等着冥王的午后，不管你驾云还是开车来，快点吧就，不指望你能开疆辟壤~~~话音未落，大神已经来了，尽管数没齐，但也算露一脸~~



●白领们啊，你们吃完饭能不摸着肚子打着嗝自己胡说半天你们不懂的动漫在店里闲逛他半个小时空车而出吗？我感到有点郁闷内~~

●今天才有些初春的味道，估计都去踏青了，在店里闲啊闲，四月一定要突破三月啊！冥王你也争争气，多去别人家溜达溜达，总在库房里呆着你不闷得慌吗？！适逢清明，想起父亲，好好珍重，我们也会好好地！

●那个贫小孩又来了，被受不了的我呵斥了出去，结果人家在门口可怜兮兮的等着，我就微微教育了他一下，~~"你在学校和老师贫吗？""贫！但老师贫不过我。""以后要好好贫，不许胡贫""呵呵，好吧"唉，傻孩子啊，希望以后别傻傻无边的贫了哦~~

●转发寻猫启示一则

昨晚疏忽门没关好，今早发现开了一条缝……白跑丢了。已经把整座楼每一家都敲遍了，整个小区也快翻过来找了。如果有人在东风北桥瞰都小区或是附近区域，看到一只长毛白色的猫（头顶有一点黑），请速与我取得联系。它是我的一条命。拜托了！!必有重谢！！

制作人名单&幕后花絮

编辑：蔬菜汁（北京）

形象制作：JUST WE（陕西）、安藤杰尼斯（北京）、邪恶小胖（江苏）

文字提供：谭晶晶（北京）、"夜露死苦"绝望（贵州）、梁朝（没有伟+北京）、老编SP（北京）、安藤杰尼……斯（都说没有想杰尼龟之类的了你到底想怎样啊+北京）

图片提供：度娘

协力美编：美编头子one辉（永远在我们心中）、洋洋得意、十二月的雪

GULAG

大家好，很高兴与各位亲爱的读者再次见面，首先我要向大家致以最诚挚的道歉，在第296期中的特别策划中，我误将《荣誉勋章：空降》中的主角写成了隶属于101空降师，而实际上人家是隶属于82师的，在此我要感谢热心读者的批评指正，也要再次向大家致以诚挚的歉意（众人：拖出去枪毙五分钟）。我之前曾在专栏中留下过我的扣扣号，为的就是便于同大家进行交流，但是事与愿违，我不可能每天都挂在扣扣上，所以会给一些热心读者带来些许不便。那么，接下来借用菜汁大叔的一句话，假如有一天我不上扣扣了，你也可以在这里找到我：http://blog.sina.com.cn/freezer0，大家的留言我会争取第一时间回复，谢谢。

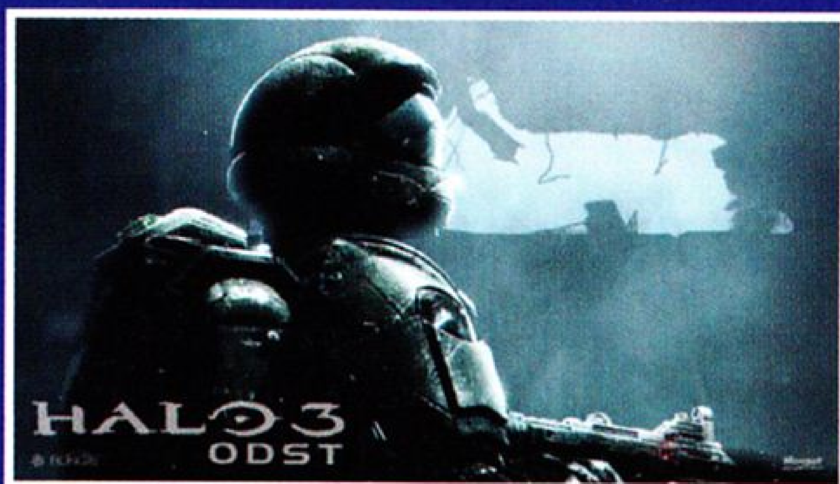
斗转星移
那些梦又怎能做完
你还在拼命的追赶
这条路究竟是要去哪儿
时光真疯狂
我一路执迷与匆忙
依稀悲伤
最近水星逆行，传说相逢的人会再相逢
事情混乱缓慢
你必须想清楚自己要的是什么





光环世界面面观

当星盟对我们发动灭绝式的大屠杀
当我们的领地接连沦陷
当战火已经烧到我们美丽的家园
你我不必恐慌
因为，已经有人随时准备好
率先跳入地狱！



本期主题：地狱伞兵

地狱伞兵，其英文简称是ODST（Orbital Drop Shock Troopers），全称翻译成中文即行星轨道空降突击队，是隶属于UNSC的精英部队，也是人类手中除斯巴达战士以外的又一支王牌部队。因为他们非传统的作战方式和所承担的最为危险（近乎自杀式）的任务，所以又被人们常常称为“地狱伞兵”。

地狱伞兵的作战力在人类所有的部队中是要高于其他所有常规战斗部队的，其成员的体格和素质在人类范畴内也都是数一数二的硬汉。地狱伞兵们往往要经受最为严格的训练和挑选，只有最强壮的战士才有资格最终被派往火线。因此，可以说地狱伞兵们是精英之中的精英。

我们之前所提到的地狱伞兵最为著名的非传统作战方式就是指他们会使用轨道空降，突袭于各个行星的表面，在战场之上往往会令星盟措手不及。但是相应的，他们的作战任务也往往是最危险的，甚至是自杀性的有去无回，一旦被投入敌控区，就再也没有任何的支援。而且他们在乘坐轨道舱进行突袭空降的时候，中途还往往会与行星大气层发生摩擦，舱内还会产生令常人难以忍受的高温，而且最后在降落的瞬间还会因为与地表冲撞而产生剧烈震荡。经由以上理由，如果这种突袭空降任务由其他常规作战部队来承担的话，大部分普通人一定会在落地之前就已经阵亡了。

地狱伞兵们往往会被派往敌人火力最为猛烈，或者是有重兵把守的敌控区，他们的任务就是突袭摧毁敌人的重要设施或是为后来大部队的登陆清理出着落区。在执行这些并不见得能够最终生还的任务时，地狱伞兵们通常会展现出过人的勇气和荣誉感，乃至这种勇气在其他普通人看来甚至是疯狂的。也正是因为这些原因，UNSC的海军们认为地狱伞兵是一群异类，或者是一群疯子，而地狱伞兵则认为海军是懦夫，因为他们总是停留在太空的战舰上而不是直接卷入地面的惨烈战斗。

从行星轨道空降突击队的设定来看，很容易让我们联想到当代的伞兵部队。的确，伞兵空降部队曾在人类近代的战争史上发挥过难以替代的决定性作用。伞兵部队用空降在敌后夺取建筑物、桥梁以及各种重要的军事以及工业设施来替其他常规部队创造出有利的态势，而在近代史上最令伞兵部队名声大噪的一次莫过于二战中的霸王行动了，我们甚至可以说，如果没有先期伞兵部队在敌后的浴血奋战，那么也就不会有诺曼底登陆的成功。而在Halo世界观的设定中，人类的第一次行星轨道空降突击作战应该是发生在2163年，当时UNSC派遣部队空降火星来对抗恐怖分子。随后在2525年时，第一支，同时也是最精锐的行星轨道空降突击部队——第105师开始初期运作，这是一支在组建之初就以高效率和火爆脾气而著称的精锐空降部队。时至2552年，地狱伞兵的数量急剧膨胀为若干个师级部队以满足人类在与星盟战争的作战需求。因为地狱伞兵们的任务特质，所以我们可以在游戏中的许多场景中看到地狱伞兵们的遗骸。

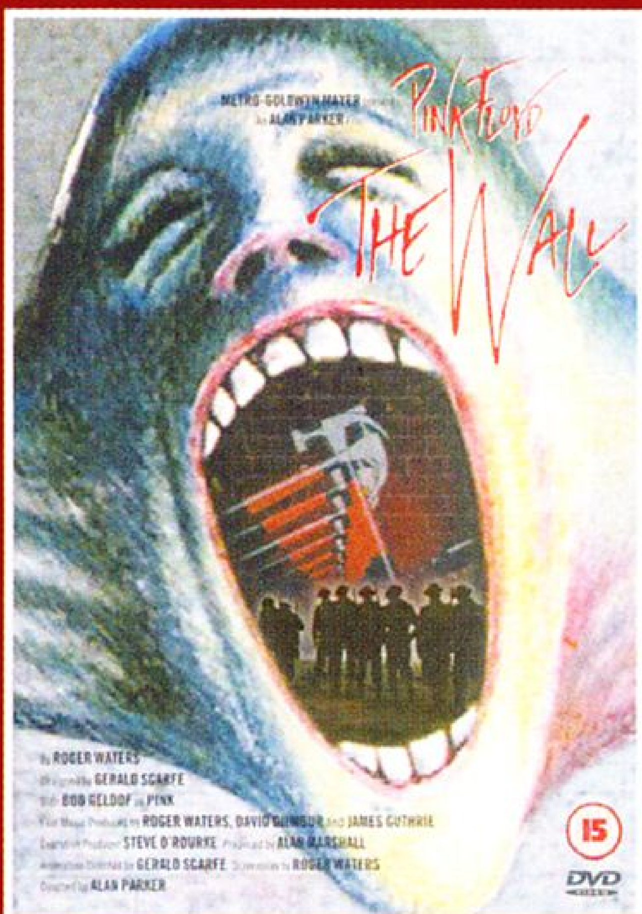
当然，即使地狱伞兵们再厉害，他们也还是属于人类范畴之内，也有属于自身的极限，这一点与超越人类范畴的斯巴达战士不同，所以我们可以说地狱伞兵是在除斯巴达战士之外的所有人类部队中属于最强精英战力。而就目前来看，地狱伞兵们最为经典也最为玩家们所熟知的战例就是在新蒙巴萨市中为俘虏星盟悲怆先知而发动的突袭了。

摇滚避难所

滑动的火石，划破暗夜的宁静。
燃起一张平静而苍老的脸，
轻嘘一口气，
耳边回响界外的音灵；

恶魔困兽，破门而出 。
骚动、残暴。
平静安详背后。
暗压着火山般的对抗与叛离 。

内心高墙耸立，
困惑不安，
“我们都只不过是迷墙上的一款砖罢了！”



在上一期的栏目中，我们一起提到了摇滚乐史上最为伟大的迷幻乐队——Pink Floyd以及他们的传世之作——《月之暗影（The Dark side of the Moon）》。关于这支乐队，爱之者称其代表了摇滚音乐的新潮流，恨之者抱怨说他们的音乐枯燥乏味，但就是这样一支富有争议的摇滚乐队还曾创作出音乐史上最具迷惑力最富想象力的专辑——《The Wall（迷墙）》。《迷墙》录制于1979年，整张唱片围绕着一个虚构的故事展开——将一位名为Pink Floyd的歌星的孤独比喻成一堵精神上的墙，而墙则是由他在人生各个阶段所产生的，而且无法排斥的一种精神失落，它是不以个人意志为转移并随他的人生成长也日益增长演化发展而成的。唱片采用了罕见的双盘包装，这在当时也的确是不为多见的。

也许，《迷墙》的成功在很大程度上要归功于它与当时的社会背景互相紧密配合。例如，在唱片中多次出现的反战内容唱出了广大美国社会民众对越战深刻反思的心声，而把自己比作是“墙上的一块砖头”且无足轻重，采取逃避的方式以求解脱，这种思想又与当时美国社会中“垮掉的一代”的处世态度不谋而合，因此也同样赢得了广泛的社会共鸣。这部抱负不凡的概念专辑凭其极富社会反叛性的内涵而在当时的全球掀起了一波波的热潮——在发行后于当年12月15日进入美唱片排行榜并名第列51位，六周后升至榜首并一举蝉联15周冠军。该唱片在同期全球也攻陷了几乎所有西方工业化国家的排行榜并占据榜首位置，除了日本（文化差异，你伤不起啊）。由于所造成的巨大影响，后来此张唱片甚至还被改编成同名电影，成为了所有文艺小青年的必修课程。









最近肥皂又在不断重听Pink Floyd的这张《The Wall》。禁不住惊叹，怎么就好像是昨天刚刚发行的新专辑一般？他勾起的不是回忆，而是对于现世的共鸣。而这张唱片，算起来已经超过30岁了，真是奇迹。

《The Wall》讲述的是青春的共性，旋律里漫溢着的迷惘、绝望和那些尚未被磨灭的愤怒让我感同身受。有些音乐是只用旋律就可以让人流泪的。青春是个轮回，它在一代又一代人，在一个又一个时代反反复复的上演同样的戏码。不论是在纷乱的战火中，还是在平静的小镇上；不论是在楼顶或者是地下室；不论是在街头还是在学校；不论是贫穷或者是富有，不论是复杂或是单纯，不论是精彩或者是平淡；青春都是相同的。

我堕落了，我迷失了，我窒息了，我晕眩了，在一声声的瑰丽中，在一声声的撕吼中，在一声声的挣扎中，我没有了自己。 我看见，那个男人在用身体撞击墙壁；我看见，那些孩子变成毫无性格的同一张面孔；我看见，战争的血腥让人绝望。

这是一堵沉重的高墙，关于我的周围，我们的周围，你的周围，你们的周围...一个个“你我他”就是这墙中的一块块砖。这其中一块都被周围的几块死死地限制在了墙中，没有一丝空隙，而这道墙中的其余任何一块也只不过是其中任何一块的镜像......这显出一种邪恶和可悲。1979年，柏林墙还没有倒塌，东西方还在冷战，东欧和苏联还没有解体，世界还处在战争的阴影下，那时的《The Wall》是有批判现实意义的。现在，世界真的变了吗？我相信《The Wall》还有它的意义！一定有！浑厚的嗓音后透出的对整个社会、制度以及人性的思考贯穿了整张专辑。反战、反思教育制度、过度的溺爱、人性的挣扎、欲望、悲观等等不一而足。Pink Floyd乐队是伟大的，这点不是看他对摇滚乐的影响，也不看他的唱片销量，而是看他们对人类未来的思考！

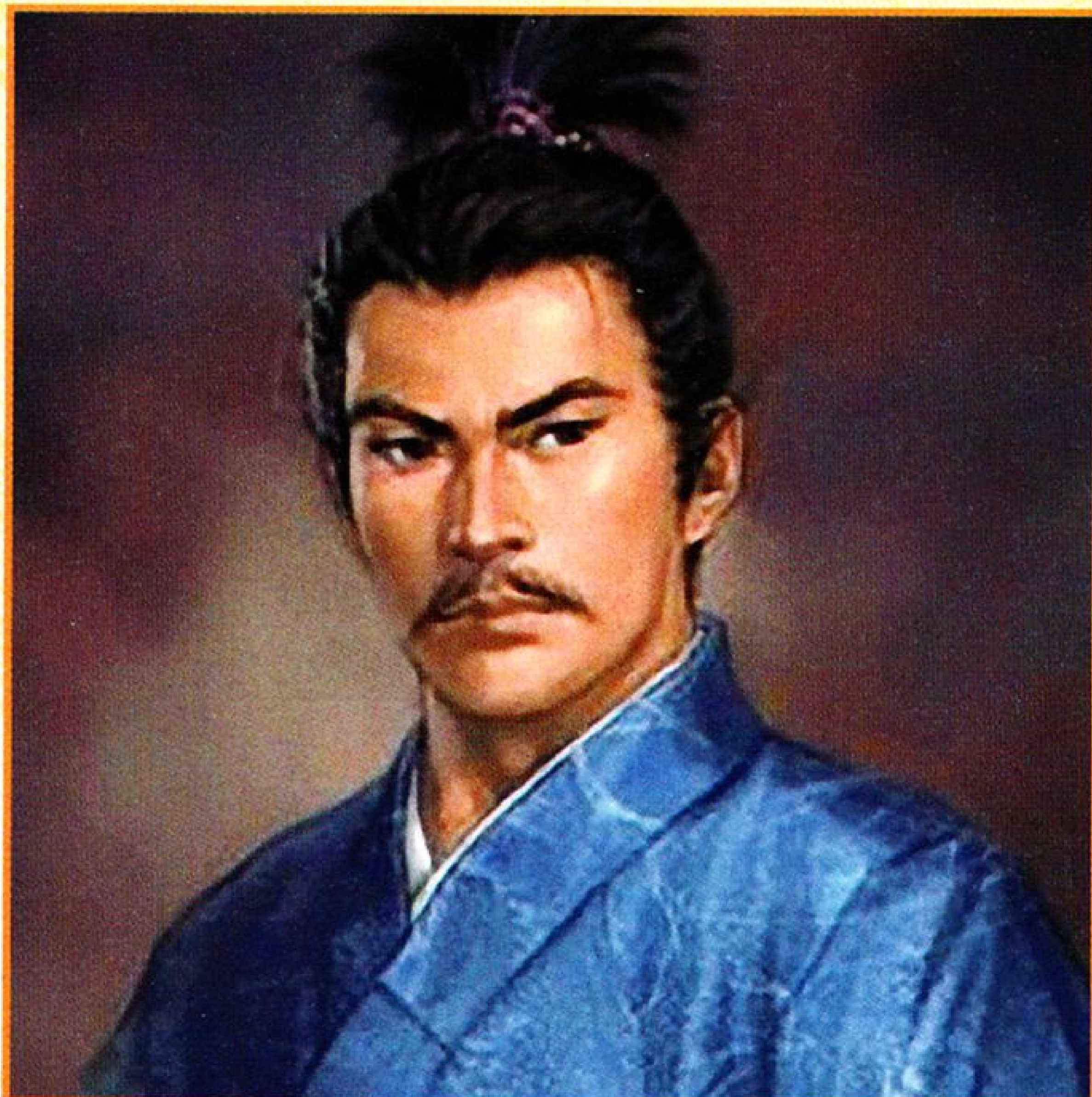
战国撰板

战国英杰传

笑谈战国风云，坐看英豪末路。

文/雪飞

本能寺之变异说







1582年6月2日黎明，在京都下京本能寺留宿的织田信长，突然被明智光秀的军队团团包围。

"城介造反了吗？"织田信长大叫道。（《三河物语》记载）城介指的就是三位中将织田信忠。因为《三河物语》的作者大久保忠教当时并不在京都，所以这个传说的可信度不高。不过，因为织田信长亲眼看到了武田信玄父子、斋藤道三父子的父子相残，立即反应到是住在周围妙觉寺的织田信忠造反，可能也是身为战国大名最正常不过的反应吧。可是，织田信忠根本没有反意，而且还决心和父亲同生共死。

喜好能乐的霸王继承者

其实，织田信忠并不是对父亲百依百顺。最典型的例子就是织田信忠非常喜欢能，而且不单是喜欢看表演，而是亲自上场表演。织田信忠表演得还非常精彩，得到了大家的一致好评。（《当代记》）

可是，织田信长却非常反感武将喜欢能。也许是因为织田信长觉得武将喜好舞乐会玩物丧志，浪费金钱，会导致国家出现动乱吧。

1580年，织田信长得知织田信忠擅长能乐的事后非常不满，训斥织田信忠道："身为武将，根本不该喜欢这些东西！"织田信长还没收了织田信忠的能表演道具，并且把这些表演道具赏赐给了猿乐师梅若大夫。织田信忠因为此事遭到惩罚后，开始注意自己的言行了。顺便说一句，之后织田信长在安土城招待德川家康召开的能表演会，因为织田信长对这个梅若大夫的表演非常不满，痛揍了他一顿。不知道织田信长是否真的是认为梅若大夫表演得不好，还是因为爱子织田信忠喜好能乐而迁怒梅若大夫。

然而，织田信长却不知道，他的儿子们并不是只有织田信忠一人喜好能乐，织田信忠的两个弟弟信雄、信孝也都非常喜爱能乐。1580年9月8日，织田信忠和信孝一起去松屿城拜访信雄。织田信忠似乎是忘记了父亲的训斥，竟然和两个兄弟一起当众表演能，观看的百姓们都非常高兴。

织田军侵略武田家时，织田信忠表现出了自己武将的天赋。织田信忠率领的部队仅用了2天，便占领了仁科盛信把守的信州高远城。《信长公记》记载，织田信忠在此战中一马当先，第一个登上了敌军的城池。

织田信长在此之前，曾经给织田信忠的宿老河尻秀隆写了一封信，提醒织田信忠不要过于急噪："在我的大军到达前，城介千万不能冒进，有事先和泷川一益等老臣商量。"可是，织田信忠却仿佛不知道此事一样，不但率领军队攻击武田家的领地，还亲自攻击高远城。

不过，织田信长却没因织田信忠冒进而发怒，反而夸奖了信忠的英勇，这可能是因为织田信长看到信忠此举，想到了年轻时的自己吧。3月26日，织田信长正式宣布，织田信忠继承家督之位。

愤恨而亡的霸王继承者

1582年6月2日黎明，住在妙觉寺的织田信忠得知明智光秀军攻击本能寺，立即准备率领自己手下的士兵赶往本能寺救援。此时，京都奉行村井贞胜赶到，告诉织田信忠，织田信长已经自杀身亡，明智光秀的大军马上就要来了。并且劝织田信忠转移到坚固的二条御所坚守。

此时，织田信忠的很多近臣都劝他立即前往安土城，他日再卷土重来。可是，织田信忠却不肯接受这个建议，并且说道："明智光秀虽然反叛，但也不会立即封锁住所有的出口吧。但是就这么落荒而逃，岂是人子所为？"

虽然织田信忠预测到了明智光秀无力封锁全部出口，但却宁可战死，也不愿逃跑。织田信忠转移到二条御所后，先把诚仁亲王一家和公卿们送走避难，然后便开始了自己人生的最后一战。此时，织田信忠麾下只有500名士兵。

不久，明智光秀的军队便把二条御所包围得水泄不通。织田信忠下令打开城门，使用弓箭和火枪向明智军射击。明智军没想到织田信忠军会突然开城迎战，被打得节节败退。就这样，织田信忠率领500名士兵连续三次击退了接近二条御所的敌人。可是，敌我实力相差悬殊，另外，由于事发突然，织田信忠的家臣们大多都来不及换上铠甲。

明智光秀军突破了二条御所大门后，织田信忠穿着盔甲，带着弟弟信房（织田信长的第五个儿子）一起从大殿中杀出。

"织田信忠冲在最前面，连着斩杀了十七、八名敌人。"（《惟任谋叛记》）这肯定有些夸张吧，不过由此可见，织田信忠确实非常勇猛。明智孙三郎、松生三右卫门、加成清次等明智军的猛将率领1000余名士兵围了上来。但织田信忠依然死战不退，仿佛是剑豪将军足利义辉再世。

此时，织田信忠的小姓弥三郎跑到信忠身边。弥三郎从小便侍奉织田信忠，把织田信忠奉若神灵。弥三郎左腿被砍伤，肚子上也挨了一刀，肠子流在外面。看到弥三郎的残状，织田信忠说道："你真是勇士！可惜我今生无法再奖励你了，如果有来生，我一定重赏你！"弥三郎非常感动，微笑着再次杀入敌阵，直到战死。

部下越来越少，敌人越来越多。织田信忠知道已经到了最后的时刻了。织田信忠走进着火的大殿，命令近卫镰田新介把自己的尸体藏在木板下，然后从容自尽。织田信忠和他父亲织田信长一样，遗骸都没被人发现。

如果织田信忠不是英年早逝，也许织田政权也会稳如磐石吧。



织田信忠

织田信忠（おだのぶただ）：1557年——1582年。幼名奇妙丸。1572年元服，此后跟随父亲织田信长转战南北，立下了不少战功。天正4年（1576年），织田信长移居安土城，织田信忠成为岐阜城城主，美浓、尾张两国的太守。也是在此时，织田信忠确立了信长继承人的地位。然而，好景不长，1582年爆发本能寺之变，织田信忠被明智光秀军团团包围，自尽身亡，享年26岁。

电玩三国志



□文／猴子

第十九回：刺激1996



题外话：一个无厘头的标题

喜欢看电影的朋友们看到本期的标题，应该会想起《刺激1995》这部片子来。没错，也就是《肖申克的救赎》。《刺激1995》是台湾片商给该部电影起的中文标题，其来历有2中说法：比较可靠的一说是：因为1994年台湾引进了一部比较卖座的片子The Sting，被译成了《刺激》（显然是个错误的翻译，此片荣获1973年多项奥斯卡大奖，又叫《骗中骗》），而到了1995年《肖申克的救赎》上映时，片商觉得其剧情与《刺激》有类似的地方，因此就被译成《刺激1995》了（以上内容摘自豆瓣，特此声明）。另外一种比较无厘头的说法是，1994年台湾省的电影院线不够景气，虽然“刺激”了一回，但是仍无起色，所以95年引进的时候还要继续“刺激”一下。不管怎么说，一个电影和它的译名可以说八竿子打不着，却又印在了正式发行的DVD上面，反正大家都已经习惯了，就好比《快打旋风》之于《街霸》，《恶灵古堡》之于《生化危机》，《决胜时刻》之于《使命召唤》，《太空战士》之于《最终幻想》一样。赶哪天各位玩家们看到《绝命异次元》出了3代，知道那是《死亡空间》就行了。而我们今天采用了这个标题，没有别的意思，只是想说一下，1996年这个年份对于主机的新三国时代来说是转折性的一年，其重要性可以与官渡之战相比，对于业界来说，绝对是充满了刺激的一年。



微子去殷，韩信归汉

上面这两句话是曹操在官渡之战的时候形容脱离袁绍来投靠他的张嗔时说的。对于老谋深算的孟德来说，许攸的跳槽不过是转折的开始，张嗔的反叛才是决定战争成败的关键。在两军交战相持不下的时候，一个关键性的角色的叛变，往往可以使战局朝大家意想不到的方向发展，1996年的业界也是一样。假如以任天堂和SCE两大阵营来譬喻袁曹双方的壁垒，那么类似南梦宫这样投诚的小角色充其量也就是个许攸，而史克威尔才是张嗔级别的厉害人物。那么，它究竟厉害在哪里呢?

遥想当年，史克威尔的创始人宫本雅史的父亲，在四国的德岛县，一个风景优美，自然风光远胜于现代化都市的小地方，开设了一家电气工程公司“电友社”。在1983年10月，宫本雅史在父亲的公司里成立了一个软件开发部门。3年之后，在1986年9月从原来的公司独立出来，设立初期的资本金仅1000万日元。创设之初（1983年），史氏作为一个小会社，与当时的光荣挤在一个区里，都在神奈川县横滨市的港北区的日吉（地名）一带。史氏在这里办公司有一个目的，希望能吸纳这里周边大学学生中的计算机人才。为此，史克威尔在这里开设了设有40台最新电脑的计算机房，吸引了附近庆应义塾大学日吉校区和横滨很多大学的学生们。宫本雅史和他的部下们从这些对电脑抱着浓厚兴趣而来上机的学生中挑选人才，先让他们在社内打短工，后来很多打工的大学生成为社员。该社初期作品的制作成员名单中，很多人都是神奈川县的大学出身，就是这个原因。



逼出来的《最终幻想》

在创业半年之后，1984年春天，史克威尔从电脑房的会员中募集了若干人，加上公开招募的一部分人，组成了10人的开发团队，开始做游戏。当时的电脑游戏还以PC-8801系列为主，冒险、角色扮演游戏是主力。当时史克威尔开发的游戏已经开始注重故事剧本和画面两个方面的并行发展，从今天的视角来看，依旧很有可取之处。另外，在制作新作《阿尔法》的时候，还请了当时崭露头角的插画家いのまたむつみ，比大家最熟悉的她的作品《传说》系列早了至少10年。在这段时间里，史克威尔凭借着PC作品在各大游戏媒体上获得了很高的评价，还做了一些其他公司作品的移植。

1985年，史克威尔与任天堂签订了合约，开始为FC提供游戏。当时的史克威尔虽然在PC界小有名气，但是在占大头的TV游戏界，仍属无名之辈。任天堂对它的态度也比较傲慢，只是让它和其他一些PC软件公司一起为任天堂的磁碟机系统移植游戏，当时这个组织被称作“磁碟原创集团”（Disk Original Group），简称DOG，老任还真没拿史克威尔当人看啊。当时的史克威尔像“狗”一样为任天堂努力工作，到最后却收效甚微，因为没什么引起巨大冲击的作品，史克威尔甚至有了退出TV游戏界的打算。假如这一打算成为现实，那么我们今天看到的史克威尔就算还活着的话，也只能沦为做PC卖肉游戏的小公司了。

还好，就在史克威尔社内人心惶惶，纷纷想回头干老本行的时候，一个叫坂口博信的年轻人站了出来，在他的主导下，一部角色扮演游戏开始制作。当时几乎没人看好他和他的作品，于是坂口半开玩笑地说：“既然是这样，那么我们就背水一战，不成功的话这就是我们最后的一部作品了。”于是，这部在破釜沉舟的悲壮气氛下诞生的名作在1987年发售，随后一炮走红，成为TV玩家们争相议论的话题作，日后更形成了足够与《勇者斗恶龙》系列抗衡的一代名作，它的名称是坂口博信定下的《最终幻想》。名字的意义很简单，第一，它是幻想题材的作品；第二，史克威尔在TV界能不能混下去就靠它了，



成与不成一锤子买卖。事隔多年，我们再重新看到这个系列名称的时候，那个Final还真是显得有点感人。



另一次叛变与决裂

从1986年开始，史克威尔的办公地点从横滨搬到了东京，正式成立了株式会社。史克威尔的名声也伴着《最终幻想》系列一起水涨船高，在2代发售的时候（1988年），史克威尔开始将FF系列的产品周边化，并且向周边厂商收取版权费用。在之后的数年内，史克威尔的业绩几起几落，先后搬了几次家，在《最终幻想》的地位稳固之后，这家从小到大发展起来的公司终于有了大公司的气象。

从1987年到1996年，史克威尔在任天堂的主机上发售了6部《最终幻想》，三部《浪漫沙加》和3部《圣剑传说》。此外，坂口博信、堀井雄二和鸟山明合作的《超时空之钥》、以近未来战争为题材的战棋游戏《前线任务》等作品，都标志着史克威尔作为一个游戏大厂的成熟。但是到了新一代光碟主机成为主角的时代，在任天堂的主机上再制作游戏，难免显得力不从心。于是史克威尔想效法其他第三方，给索尼也做一些游戏。

不过，任天堂的脸色并不好看。当时的任天堂正在千方百计地推行自己的新主机N64，此时的第三方已经跑了不少，像史克威尔这样具有影响力的厂商一旦投向PS阵营，对自己来说将是无法估量的打击。在明知史克威尔去意已决的时候，任天堂无法从硬件上挽回，就使用了过去的大家长手段：不听话就收拾你。在96年2月发售SFC《圣龙战记》的时候，任天堂一次将近百万份软件投向市场，各地的游戏积压如山，迅速值崩，最后虽然卖出去40多万份，但是价格已经跌得让制作方史克威尔难以承受了，结果赔得很惨。任天堂以为通过这种粗暴的手段就可以让史克威尔屈服，不料此举却招致了更多的愤恨。

1996年3月，史克威尔为任天堂开发的搭载特殊芯片的SFC软件《超级马里奥RPG》发售，达到了SFC上顶级画面的水准。随后在发售了《鲁多拉的秘宝》和《财宝猎人G》之后，史克威尔正式宣布为PS制作游戏，以8月2日的《Tobal No.1》为开头，随后《最终幻想7》也正式宣布登陆PS平台。继索尼之后，任天堂给自己培养了另外一个强大的敌人，这段仇怨持续了数年之久。

（未完待续）

NEWS 游戏娱乐的精彩尽在其中！

新作游戏发售表！

Game Release List

阳光洒向大地，万物它们彻底的复苏了，不醒过来也不行，太阳太晃眼了，醒过来的不只有被称做万物的那个家伙，随着《薄樱鬼》、《少女恋上姐姐》和《心跳水浒传》的发售，隐藏在玩家心里的那一部分被称为邪恶的潜意识也被激发了出来，这个夏天真的会以这样的初阵拉开那一股子一股子的大幕吗？好戏还在后边，让我们休息一会儿，不要走开，下面更精彩（伪）。

PS3 PlaysSation3

2011年4月			
14日	职业棒球之魂2011	SPG	KONAMI
14日	WRC世界拉力锦标赛	RCG	Cyberfront
19日	真人快打（美版）	FTG	Warner Bros
19日	波斯王子三部曲（美版）	ACT	Ubisoft
19日	海豹突击队4（美版）	FPS	SCEA
21日	克兰娜德	AVG	PROTOTYPE
2011年5月			
3日	雷神托尔（美版）	ACT	SEGA
10日	VR网球4（美版）	SPG	SEGA
12日	凉宫春日的追忆	AVG	NBGI
13日	乐高加勒比海盗	ACT	Disney
17日	巫师2：国王的刺客	ARPG	Atari
17日	危机边缘（美版）	FPS	Bethesda
24日	功夫熊猫2（美版）	ACT	THQ
24日	战栗突击（美版）	FPS	Warner Bros
26日	信长野望：天道强化版	SLG	KOEI TECMO
26日	危机边缘	FPS	Bethesda Softworks
26日	绯色的欠片：珍藏版	AVG	Idea Factory
31日	红色派系：末日审判	STG	THQ
31日	地牢围攻3	ARPG	Square Enix
未定			
未定	真女神转生	RPG	ATLUS
未定	和风剑术	未知	元气
未定	仁王	未知	KOEI
未定	ICO	ACT	SCEI
未定	旺达与巨像	ACT	SCEI

XB360 XBOX360

2011年4月			
12日	迈克尔杰克逊：生涯（美版）	MUG	Ubisoft
12日	劲舞革命（美版）	MUG	KONAMI
14日	交错频道	AVG	Cyberfront
19日	真人快打（美版）	FTG	Warner Bros
21日	少女巡航机X	STG	KONAMI
28日	天使之王	ACT	Ignition Entertainment
2011年5月			
3日	雷神托尔（美版）	ACT	SEGA
10日	VR网球4（美版）	SPG	SEGA
未定			
未定	重铁骑	SLG	CAPCOM

PSP Playstation Portable

2011年4月			
14日	★女神异闻录2：罪携带版	RPG	Atlus
14日	★第二次超级机器人大战Z：破界篇	SRPG	NBGI
14日	职业棒球之魂2011	SPG	KONAMI
14日	秋叶原之旅	AVG	Acquire
21日	无敌老师	AVG	spike
28日	少女恋上姐姐2：携带版	AVG	Alchemist
28日	最后的约定的故事	RPG	imageepoch
28日	啪嗒砰3	MUG	SCE
28日	星座彼氏：冬 携带版	AVG	Honeybee
2011年5月			
12日	凉宫春日的追忆	AVG	NBGI
12日	心跳水浒传	AVG	Irem
19日	永恒之枪：魔枪之军神与英雄战争	SRPG	Atlus
19日	秋叶原之旅	AVG	Acquire
26日	弹波战机	RPG	LEVEL-5
26日	秋之回忆：誓约的记忆	AVG	5pb
未定			
未定	死神与少女	AVG	TAKUYO
未定	日常	AVG	角川书店
未定	我是少女漫画家	AVG	GIAZ10
未定	文明开华 葵座异闻录	AVG	FURYU

Wii W-i-i

2011年4月			
5日	管道2	FPS	SEGA
7日	地球探寻者	ACT	KADOKAWA Games
12日	海绵宝宝：涂鸦裤子	ETC	THQ
21日	★游戏王5D'S：决斗狂热者	CAG	KONAMI
2011年5月			
3日	雷神托尔（美版）	ACT	SEGA
10日	VR网球4（美版）	SPG	SEGA
13日	乐高加勒比海盗（美版）	ACT	Disney
17日	危机边缘（美版）	FPS	Bethesda
17日	黑色洛城（美版）	ACT	Rockstar
24日	功夫熊猫2（美版）	ACT	THQ
24日	战栗突击（美版）	FPS	Warner Bros
26日	真赤刀	STG	CAVE
31日	红色派系：末日审判	STG	THQ
31日	地牢围攻3	ARPG	Square Enix
未定			
未定	节奏天国	MUG	NINTENDO
未定	零新作	AVG	NINTENDO
未定	勇者斗恶龙X	RPG	SQUARE ENIX
未定	大圣王	STG	STARFISH

NDS Nintendo Dual Screen

2011年4月			
7日	好想告诉你：传达的感情	AVG	NBGI
21日	妖精的尾巴：激突！卡鲁迪亚大圣堂	ACT	Hudson
21日	名侦探柯南：苍蓝宝石轮舞曲	AVG	NBGI
28日	薄樱鬼：游戏录DS	ETC	Idea Factory
2011年5月			
24日	功夫熊猫2（美版）	ACT	THQ
26日	红石：被赤色意志引导的人们	RPG	Logic Korea
26日	财宝报道	AVG	NBGI
未定			
未定	神秘房间	AVG	LEVEL5
未定	马里奥VS金刚	ACT	NINTENDO

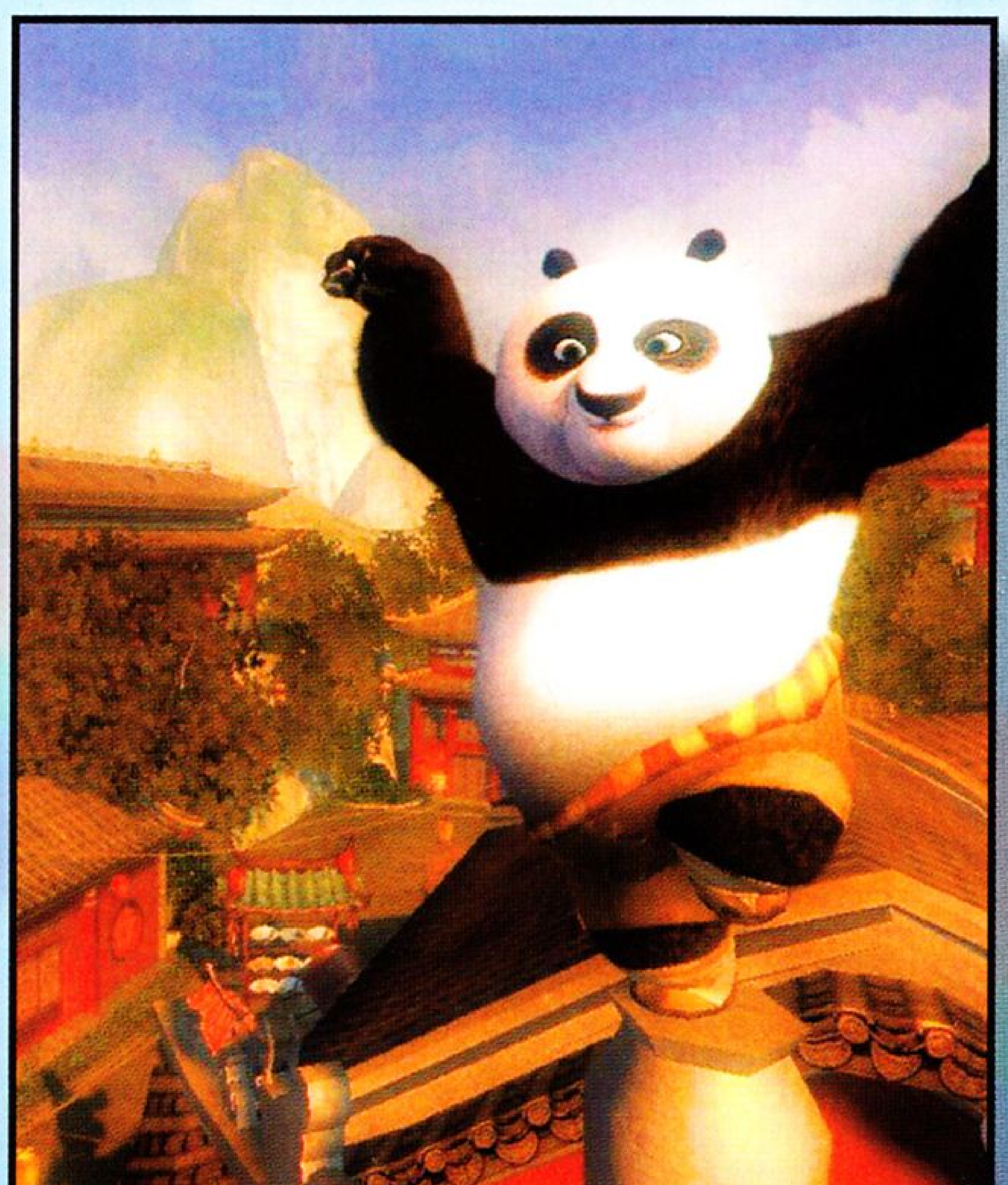
3DS 3-D-S

2011年4月			
7日	海贼王：无尽的航海SP	ACT	NBGI
7日	立体忍者	ACT	AQ
14日	职业棒球之魂2011	SPG	KONAMI
14日	飞行俱乐部：休闲胜地	SPG	NINTENDO
28日	十项全能：极限	ACT	HUDSON
2011年5月			
13日	乐高加勒比海盗	ACT	Disney
未定			
未定	塞尔达传说时之笛3D	RPG	NINTENDO
未定	生化危机启示录	AVG	CAPCOM
未定	新·光神话	STG	NINTENDO
未定	星际火狐64	STG	NINTENDO
未定	纸片马里奥	RPG	NINTENDO
未定	动物之森	SLG	NINTENDO
未定	马里奥赛车	RAC	NINTENDO
未定	真·三国无双	ACT	KOEI
未定	忍者龙剑传	ACT	KOEI
未定	超级机器人大战	SLG	NBGI
未定	龙珠系列	FTG	NBGI
未定	牧场物语3D	SLG	MMV
未定	索尼克	ACT	SEGA
未定	真·女神转生	RPG	ATLUS
未定	世界树迷宫	RPG	ATLUS
未定	女神异闻录	RPG	ATLUS
未定	洛克人	ACT	CAPCOM
未定	勇者斗恶龙	RPG	SQUARE ENIX



二度来袭

当真玩家被《游戏王》、《女神异闻录》、《机战Z破界篇》迷惑了双眼，要死要活的如坠梦里的时候儿，一股子一股子的第二波却已经偷偷来袭，还记得去年夏天的约定吗？那个胖胖的、虽然不是很萌但却身手矫健的黑眼少年，就是这个在美国出生却有着很多中国味道的家伙，去年夏天，他就这么和大家相遇了。今夏，全平台非主流大作《功夫熊猫2》就要来到我们的身边，正在晚自习手捧政治书皮看电软的朋友、正在被窝儿里打着手……电看电软的朋友，你们真的忽视掉他了吗？就和匆匆而过的路人一样，有些东西注定是不能引起我们的兴趣的，你好，熊猫儿，回见熊猫。



广告和谐页

烤场纪律：严禁交头接耳，专心胡编乱造！

期末烤场

本期考题
题目1：谈谈各位的启蒙游戏
出题老师：蔬菜汁（乱入）

题目2：各位编辑感情最深的主机是什么？
出题老师：MADAO

考生姓名：小冲　烤号：DROOI　学校：街霸进修学院

作文题目：翱翔于天际的火凤凰

我第一次接触游戏是在1988年，第一个玩的游戏就是FC上的《火凤凰（Exerion）》。这是一个纵版空战射击游戏，好像只有所谓4关，也就是4波敌人，然后就会无限循环，难度逐渐加大，反正我印象当中是没有通关的概念。这个游戏其实非常简陋，操作感也不太好，战机没有其他特殊武器，就想最早的《小蜜蜂》一样，却连加分关都没有。但当初我还是玩得非常开心，后来就一发不可收拾了。

作文题目：喜新但不厌旧

每当买到一款新主机，我都会非常兴奋！但尽管旧的主机封存起来，我还是不会忘记它们曾经带给我的欢乐。由来只有新人笑，谁人听得旧人哭，这种态度我最不喜欢。当初刚买的时候奉若圣物，一旦新人换旧人，就马上一钱不值？反正在我眼里，所有的主机都一样，我对它们的感情绝对没有偏向。当然，个别主机的购买经历或者意义不同，那就另当别论了。例如我的第一台FC是老爸出差时买的，当时我都不知道，所以其惊喜度远超现在。而PS2是我自己赚钱买的第一台主机，其意义就又不同了。

考生姓名：蔬菜汁　烤号：828　学校：蓝翔技校

作文题目：蘑菇和坦克带我走入游戏世界

小学5年级，作文中的主角一般都是小刚和小王，剧情一般都是拾金不昧和我看到……于是决定……红领巾鲜艳飘荡这样。小豆冰棍和橙黄色的汽水儿是天下最美的美味，如果有第二美味的话我要加上午餐肉和不冲水干嚼奶粉、跳跳糖。生活在这童话氛围中的我，节奏被两个游戏打乱了，一个是采蘑菇，另一个是坦克大战，管他小王和小刚还是小豆冰棍，午餐肉和跳跳糖都无法再引起我的兴趣，我跟着魔似的，整天背诵着内背景音乐~你懂的就是内首，看到作文纸的一瞬间，我已经在脑内补完坦克的第二关和第三关了，我的学习成绩也就是在这时滑下来的，但是我不以为耻反以为荣，更大的阴谋在我心中慢慢展开……（欲知后事请见《蔬菜的故事》单行本，大误）

作文题目：太阳系最美的第六颗行星

在读初中的时候，发售了一款主机，叫SS土星，商家给她起了一个很拉风的名字，用太阳系第六行星来命名，我一听就傻了，差点儿撅过去，也许是太小没见过啥市面吧，搁现在的话肯定能扛得住。之前我一直都是世嘉fan，玩了好几年的MD，猛一听后续机SS的消息，如长了痔疮般坐立不安。每当上无聊的语文课、毫无意义的英语课和明明他自己都没闹明白的政治课时，我就会把大脑内的YY开关打开……若干年后我终于拥有了这款SS，但时过境迁，我终于懂得，得不到的东西才最稀罕。

考生姓名：宇多田　烤号：HIKKI-9　学校：UH学院

作文题目：企鹅？乌鸦？砸砖块？

时至今日我还清楚的记得自己玩的第一款游戏，那时候因为年纪小，实在是不知道画面中自己控制的究竟是个什么东西，反正我一直认为是只胖乎乎的企鹅，最后天上飞的是一只大乌鸦，所以这游戏玩的就是让企鹅去抓乌鸦腿……现在长大了，我也在朋友的提醒下知道这游戏里不是企鹅而是穿着棉衣棉裤的人，至于最后天上飞的那货，原来还真是一只乌鸦。这游戏最大了乐趣就是两个人一起玩，然后互相陷害看谁能坚持到最后，我小时候玩这个可是陷害2P的高手，别说抓乌鸦腿了，他连乌鸦影子都见不到就得over了，我真的是太坏了~

作文题目：二公主！必须的！

从FC开始到现在，小熊玩过的游戏主机很多很多，其中对我影响很大的机器也不止一个，比如让我玩坏了四五台的MD、比如让我第一次喜欢上掌机的GBA、比如让我舍不得拿出来玩的SP、再比如现在让我变成奖杯控的PS3，但是数来数去感情最深的机器还要算PS2，我的第一台PS2陪伴了我七年，到现在都没有出现过任何问题，而在这主机上我玩过的游戏实在太多太多，好玩的也同样太多太多，那时候PS2可以说是完胜的存在，除了一两款其他主机独占的游戏之外，任何你想玩的游戏都会在这个平台上推出，在那个多平台开发还没有形成共识的年代这是一件相当了不起的事情，而全球过亿的销量也充分的说明了PS2的成功。

考生姓名：赤银　烤号：J-20黑长直　学校：IS学园

作文题目：启蒙游戏是神马意思？

如题，神马意思？！最初玩的游戏？那样的话或许是《俄罗斯方块》？啊咧，记忆不是很清晰……又或许是《超级玛丽》？等等，也可能是《坦克大战》也说不定，其他《忍者神龟》、《魂斗罗》、《七宝奇谋》、《打砖块》什么的也有可能。小时候的事情谁记得那么清楚啊！至于留下最深印象的……成长期的赤银最初还是PC游戏起家的吧，《红警》、《星际》、《帝国时代》、《盟军敢死队》什么的才是本命……好吧，果然还是要说些和TV游戏沾边的，那么《樱花大战》、《秋之回忆》、《混沌军团》、《鬼武者》、《鬼泣》和《伊苏》这些又如何？很遗憾，赤银并没有专一到只用一款游戏“启蒙”，博爱的赤银是在无数经典游戏的熏陶下成长起来的，嗯。

作文题目：感情最深是神马意思？

又是“最”，赤银最讨厌“最”这个字了。历代主机都是赤银的好朋友，虽然陪伴我的时间有长短不一，但感情深厚浅薄绝不是用时间可以衡量的！最初的小霸王FC，大型街机ARC伴赤银渡过了童年，PS、PS2随赤银走过初高中升上大学，此后的NDS、PSP、Wii也都接连收到寡人的宠幸。好吧……以上的这些仍然保持现役的只剩下PSP了，这能叫感情最深吗？

考生姓名：肥皂　烤号：16:12:17　学校：阿卡德米学园

作文题目：比尔和兰斯，又去打外星人了吗？

说起对肥皂影像较大的游戏，那可真是数不胜数，像早期FC平台的《双截龙》、《忍者龙剑传3》、《脱狱》、从街机平台移植而来的《快打旋风》、家喻户晓的《超级马里奥》，乃至《马戏团》、《猪小弟》等等，都让肥皂在上面花费了大量的宝贵精力与时间（就当我是个反面教材吧）。但是说到启蒙游戏，在肥皂心目中只有一款游戏可以当之无愧——Konami旗下的《魂斗罗》。比尔和兰斯这对生死搭档给我的留下的印象太过于深刻，以至于我对游戏中的快节奏、爆炸、破坏、金属音乐以及强烈的个人英雄主义难以忘怀，这也直接导致我在今后的游戏生涯中成为了一个地地道道的美版控。

作文题目：PS2才是绝对的神机

从游戏机诞生以来，各大厂商这么些年来零零总总出了这么多款游戏主机，要说对我影响最大的恐怕还得算是Sony的PS2了。其实同绝大多数八零后一样，肥皂最早接触的也是老任的FC，但苦于当时年岁太小，思考能力也不足，玩游戏最多也就算得上是凑个热闹罢了。真正让我亲身进入电视游戏文化圈的还得算是神机PS2，但从PS2的全球出货量和平台上的优秀作品数量来说，绝对算得上是前无古人后无来者。而且最值得一提的是PS2总算是引领着肥皂从2D横版卷轴时代真正进入了真正的3D游戏时代，毫不夸张的说，PS2就是我游戏生涯中那一颗永恒闪耀的北极星。

《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘精彩抢先看

内容改版高清视频
支持PSP播放

2011年5月上
绝赞发售中！

DVD影像内容

●魅力抢眼秀

真人快打(PS3/XBOX360) 美国队长 超级士兵(PS3/XBOX360/Wii) 管道2(Wii) 杀出重围3:人类革命(PS3/XBOX360) 末日危城3(PS3/XBOX360Wii/3DS) 猎杀 恶魔熔炉(PS3/XBOX360) 钢铁机师(3DS) 第一圣殿骑士(XBOX360) 指环王 北方战争(PS3/XBOX360) 雷神托尔(PS3/XBOX360) 战地3(PS3/XBOX360)

●火线点评（点评时下流行游戏软件）

《乐高星球大战3克隆战争》属于你的星战!
《孤岛危机2》再造游戏巅峰!

●斗剧欣赏

斗剧2010赛事欣赏

●Nintendo 3DS

最新游戏视频欣赏

●特别收录（光盘内附赠内容）

《孤岛危机2》原声音乐
PSP游戏《乐高星球大战3 克隆战争》
《经典迷宫X2》
《孤岛危机2》高清壁纸
等精彩内容（详情请见光盘内）

30Min 《战地3》逼真的战场体验 《雷神托尔》风雷电的使者!

《战地3》是一款由DICE工作室开发、美国艺电出版的第一人称射击游戏。《战地3》背景设定在不远的未来，大地、海洋、天空到处都是战场。游戏中玩家将扮演美国海军陆战队精英队员，足迹遍布法国巴黎、伊朗德黑兰、美国纽约，在纷飞的子弹、连天的爆炸、坍塌的世界中应付国际冲突，完成自己的使命。《雷神托尔》是根据Mavel旗下同名人气漫画所改编的电影的视频游戏版。玩家将在游戏中扮演主管风暴和闪电的雷神托尔，在神话世界中对敌人们进行对抗。在游戏中，托尔的传奇武器大锤可以让玩家召唤风暴，风、雷、电将助战托尔。各位玩家们,让我们共同期待它的发售吧!

15Min 《乐高星球大战3克隆战争》属于你的星战! 《孤岛危机2》再造游戏巅峰!

广受玩家喜爱的乐高系列游戏再次推出新篇章，这回登场的是《乐高星球大战3：克隆战争》，游戏加入崭新玩法，可以说是动作性和娱乐性满点的大作。相信游戏定会带给玩家幽默有趣又不失游戏性的体验。喜欢乐高与星球大战的玩家，现在就赶紧来体验一下这款游戏吧！《孤岛危机2》是《孤岛危机》的正续作，游戏采用前作所使用引擎的升级版所制作，新作延续了科幻游戏风格，故事继承了前代作品，但内容有很大变化。游戏中的战场已从秘密丛林战转向了大规模的现代城市战争。本作再次呈现了独特的游戏玩法，定会给玩家带来更加畅快的游戏体验，玩家们,拿起你的手柄加入到战斗中吧!

10Min 《孤岛危机2》音乐、壁纸全面赠送

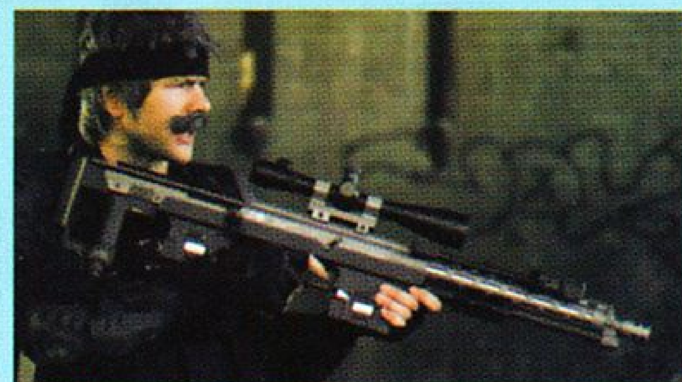
说到本期的重头游戏,那就是《孤岛危机2》了，作为《孤岛危机》的正统续作，《孤岛危机2》的游戏素质没有让我们失望，逼真的游戏画面以及对末日都市的深入刻画，再加上良好的射击手感，相信任何一个喜欢射击游戏的玩家都不会错过这款大作。此次光盘里，收录了《孤岛危机2》的原声音乐和高清壁纸，相信定会满足有收集爱好的玩家们。同时，杂志里也有此游戏的详细攻略。望玩家们不要错过哦！

10Min Nintendo 3DS 最新游戏欣赏

说到3DS，相信玩家们都很是了解，随着3DS的发售，很多3DS上推出的游戏大作也不断的与玩家们见面，这更吸引了各位玩家的眼球，相信3DS的发售，定会让玩家们之前熟悉的那些游戏经历大的变化。本次为大家带来的是3DS上发售的游戏视频，供玩家们欣赏，视频里包括《超级街霸4 3D》、《超级猴子球3D》、《山脊赛车3D》等等游戏，或许你还没有入手3DS，没关系，相信玩家们看了本期的《电击收藏》之后，一定会有不同的游戏体验。

15Min 同人恶搞 现代战争2遭遇合金装备

《现代战争遭遇合金装备》的第四部终于出炉了，本次《电击收藏》在第一时间就把视频奉送给各位玩家。我们在前一集中最后看到的斯内克遭遇士官长，而幽灵则巧遇“战争机器”，随后又会发生怎样的故事呢？没错，我们看到了幽灵成功驾驶到“战争机器”，但后来的遭遇真是令人哭笑不得，而求助总部又遇到更雷人的情景。斯内克也开始了与士官长的对决，中途穿插无数的笑料。从结尾可以看到，故事还没有完结。说到这,相信玩家们早已迫不及待了吧！喜欢的玩家，就让我们一起到光盘中去看一看吧！



《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意
如果您愿意为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧

●如果您对节目有任何建议 或意见，请认真填写“闯关族的家”中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。
●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472920



电子游戏软件 VOL.298

带您走进希腊神话中的特洛伊战争

广告合作：010-64472919